

# 576

KByte

XI. évfolyam, 113. szám  
2000. augusztus Ára: 796,- Ft

## ICEWIND DALE

Vállalj Te is szerepet  
az év egyik legjobb játékában  
– a Baldur's Gate nyomdokain

## TIME MACHINE

Úlj időgépbe, és kalandozz  
át több száz emberöltőt  
H.G.Wells bőrében

## SUBMARINE TITANS

Vedd ki a részed a titán  
stratégák összecsapásából  
a tenger alatt

## CD, POSZTER, STÁBFOTÓ...

A háromból egy most teljesül

**KILL**  
**PSYCHO CIRCUS**  
THE NIGHTMARE CHILD

Ruccanj át Te is a képregényhős-maszkba bújt együttes tagokkal az FPS világába!



# ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyalánságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)
- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;
- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;
- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;
- meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!

# www.576.hu



## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

Tombi 2 (PSX)  
Grind Session (PSX)  
Colin McRae Rally 2 (PSX)  
Ronaldo v-Football (PSX)  
Dracula Resurrection (PSX)  
Galerians Megoldás 2. rész (PSX)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

Aktuális áraknak csak ezzel a szívesen megadott árakkal lehet egyeztetni. Egy szívesen megadott árakkal lehet egyeztetni. Egy szívesen megadott árakkal lehet egyeztetni.

576



# ÖZÖNVÍZ UTÁN SZEBBEN RAGYOG A NAP

**K**öszönjük, megkaptuk! Itt vagyunk, túléltek, remekül szórakoztunk! Fantasztikus mennyiségű levelet hozott a drótposta, winchesterem már-már roskadozik az elektronikus levélhegyek alatt. Minden elismerésünk azért a vehemenciáért, amellyel magatokra vettétek lapunk felvirágoztatásának édes terheit. Szívünk hevesebben dobog, fejünk felett a boldogság kékmadara csivitel, látjuk – mit látjuk, érezzük! mekkora szeretet árad belőletek felénk. Csak így tovább gyerekek, szükségünk van doppingra, biztatásra, mert tudjatok róla, feldobnak bennünket a dicséretok. Ösztönzőleg hat, hogy olyan olvasóknak készíthetünk lapot, akik bekarikázzák a megjelenés dátumát naptárukban, és várják azt, akár egy ünnepnapot! Ösztönzőleg hat, hogy tudjuk, mindent megtesztek az 576 piaci helyzetének megtartása érdekében. Mert tudjátok „bolond ember az, aki megfúrja belülről a hajót, amelyben idáig haladt”...

Volt persze olyan is, aki közölte, hogy bolond – szórakoztató volt olvasni elhatározását: ő bizony bátor, furkálódik egy kicsit, (igaz, nevét azért nem adta tettehez,) majd önként ugrik a habok közé – meg sem próbáltuk visszatartani, engedték, ugorj csak nyugodtan koma! A Csevíben, mert hogy ismét van már az is, olvashattok erről is! Sőt, négy oldalon gyönyörködhetek remeknél remekebb okfejtésekben, miért kedvelik kritikusaink ezt a lapot. Egy kicsit lehetne javítani a helyesíráson? Tény, de a lényeg, hogy amiket mi hagytunk a múlt havi számban, azt egytől egyig felsorolják nekünk! Más szemében a szálkát, a magukéban a gerendát sem – ez sem mai találmány, lépünk hát rajta túl.

Gazdagon kaptak újságíróink szavazatokat. A júliusi szám legjobbjá Uriel, azaz Petrényi Gábor (a Deus Ex, az Evolve, és a Shogun Total War cikkek szerzője) lett. Lám a dicséretnek örvendő, de az alantas kritikákat névtelenül szórók keresztüzében álló újságíróink nem csak a nevüket adják, de arcukat is vállalják az olvasók előtt. Elkészült egy ideiglenes stábfotó, amelyről nem azért maradtak le a hiányzók, mert őket nem hívtuk meg, hanem mert éppen élvezték valahol a nyarat.

Apropó nyár! Nagyon érződik az uborkaszezon. A szoftverkiadók úgy tűnik, hogy szeptemberig csak mérsékelten adagolva csöpögtetik a programok megjelenését. Sajnos ezek közül sem törekszik mind a dobogóra, ebből következően közel sem annyira „válogatott” a termés, mint amit a múlt hónapban tudtunk a kirakatba tenni. Látszani is fog az értékelésben a pontszámokon. És ha már az értékelésnél tartunk (csomó a kákán): júliusban állítólag túlságosan magas pontszámokat osztogattunk. Újra tárgyaltuk stábértekezleten a dolgokat, ma sem kapnának kevesebbet az adott programok. Különböznék is mint tudjuk, „az ízlések és pofonok különbözőek”, de a latinban még egyértelműbb a fogalmazás: „de gustibus non est disputandum!” (felkiáltójellel a végén) vagyis az ízlésről nem kell vitázni! Ha Uriel 98%-ra értékelte a Shogunt úgy, hogy tucatszál több órán keresztül gyúrták egymást, hogyan is avatkozhatnék „szerelmükbe” anélkül, hogy én még csak Martin háta mögül, alig tíz percig láttam azt? Hogy stílszerű maradjak: summa summarum, a végítéletet mindig az fogja meghozni, aki a programot tesztelte, és megalapozott véleményt formált róla.

Másik csomó a kákán: kell-e, avagy nem a cikkekben írunk a kezelőbillentyűkről. A „nagyfiúk” azonnal fontosnak tartották megjegyezni, hogy csak a „hülye” nem jön arra rá, mikkel is lehet a játékot irányítani. Valóban, van némi igazságtartalma ennek a megjegyzésnek is. Én pedig tanácstalanul kérdezem, hogy akkor miért adnak a legtöbb program mellé még egy vaskos kézikönyvet is?! Bizonyára gondolnak a kezdőkre, vagy azokra, akik nem bogarászni, hanem játszani szeretnének a legálisan megvásárolt játékkal! Nekünk pedig illik gondolnunk az angolt kevésbé értő veteránokra is! Úgy döntöttünk, hogy indokolt esetben (!) a jövőben is lesznek (akár a Cheat oldalra „száműzve”) billentyűzetismertető boxaink.

Miután túljutottunk a csupa jóindulattól vezérelt, a kákán is csomót keresők „szőnyíl-záporán” (ezt neveztem szimbolikusan a főcímben özönvíznek), hadd szóljak azokhoz, akik mellkasában valóban 576-os szív dobog! Az első dühkitörések után egyre nagyobb számban érkeznek a dicsérő, biztató (a Nap ragyogásához hasonlított) levelek. Köszönjük! Érződik, hogy a második hullámban írók már el is olvasták a cikkeket. Ők is megírták, milyen hibákkal nem szeretnének találkozni az elkövetkező számokban, de ami a fontos, ők továbbra is számítanak az 576 KByte megjelenésére!

Ismét jelentkeztünk internetes oldalakkal „SzösszeNet” néven. A névváltást indokolta, hogy nem az eredeti formában, hanem összevonva a komoly, és kevésbé komoly site-okat indul Martin szerkesztésében az általuk is annyira áhított rovat. Mielőtt újabb kérdésözönt zúdítanánk nyakunkba: szerkesztési okokból követtük el ezt a „merényletünket”.

A jövőt illetően erőteljesen gondolkodtunk azon, hogy a törzsolvasóinkat, vagyis az előfizetőinket hogyan jutalmazhatjuk tovább. Új előfizetői akcióbba kezdünk (amely ha nem lenne ez a szó már annyira elcsépett, akár a fantasztikus jelzőt is kiérdemelné), melyről már olvashattok ebben a számban is. Több mint 2500 Forint megtakarítás egy évben, plusz hat előző szám ingyen – biztosan érzitek Ti is, hogy azért nem kis dolog!

Széchenyi János  
Főszerkesztő  
szjvc@576.hu





# tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 113. SZÁM, 2000. AUGUSZTUS



Bevezető 1

Tartalom 2

## HÍREK, ELŐZETESÉK

Hírek 4

Star Trek: New Worlds 10

Star Trek Voyager: Elite Force 12

Infestation 14

## ISMERTETŐK

Kiss Psycho Circus 16

Bang! Gunship Elite 20

Icwind Dale 24

Time Machine 28

Terminus 32

Dark Reign II 36

Pompei 40

Empire of the Ants 44





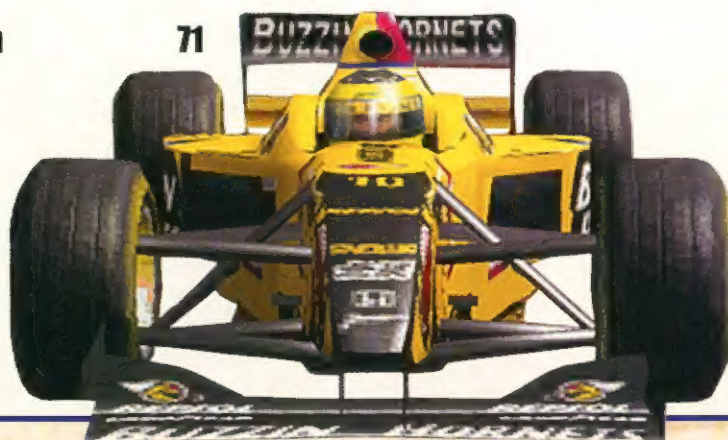
Warlords Battlecry	46
Star Trek: Conquest Online	48
Midnight Racing	50
Test Drive 6	52
Dukes of Hazzard	54
Submarine Titans	58
All Star Tennis	62
Ultimate Golf	64
Grand Prix III	66
Slam Tilt Resurrection	69
Cue Club	70
Chicken Run	71

Atlantis II	72
-------------	----

Asterix & Obelix	74
------------------	----

### CHEATEK, EGYEBEK

Fülbe-való: A Magix	76
SzösszeNet	80
Half Life: Counter Strike	82
Cinkelt lapok	88
Stábfotó	90
Csevegő	92
Toplisták	96
Szeptemberi előzetes	96



# 576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.  
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17  
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132  
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt  
Főszerkesztő: Széchenyi János  
szjvc@576.hu

Artwork,  
meg ilyesmi: Varga Balázs  
vargab@576.hu

Levélágitás: Recent Kft.  
Nyomás:  
Offset és Játékkártya Nyomda Rt.  
Budapest

Terjeszti a Hírkér Rt., az NH Rt.  
és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség  
címen, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)  
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft  
fél évre: 3.999,- Ft  
negyed évre: 1.999,- Ft

A kiadványban megjelent szöveges  
és illusztrációs anyagok bármely  
módon való felhasználása csak a  
kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226





# HÍREK

## – Avagy mi újság a nagyvilágban?

### NÉGYKERÉKMEGHAJTÁSSAL A VILÁG KÖRÜL

Az autóverseny programok viszonylag új válfaját jelentette a nemrég megjelent néhány arcade, vagy szimulátor jellegű program, mint a Test Drive 4x4. Egyre jobban elterjed az eddig inkább túraautóknak használt autók versenyztetése. A Gathering of Developers még ebben az évben szeretné megjelentetni a hasonló jegyeket magán hordó **4x4 Evolution** című programját. A játékban kipróbálhatjuk majd az összes nagyobb cég négykerék meghajtású modelljét, a "fapados" túraautóktól egészen a bőrüléssel és kormányfűtéssel ellátott speciális csúcs-



modellekig. A programban megtalálhatóak lesznek az Amerikai, Angol, Japán, és Európai gyártók legismertebb modelljei mellett a (autós játékoknál bevett szokás) bónuszként megjelenő speciálisan felspecizett vagy egyedi modellek is. Arról nincs pontos hír, de képekből látszik az, hogy jó néhány időjárási szélsőségben kipróbálhatjuk majd a vezetési tudásunkat. Az Antarktisz jégvilágán keresztül az Amerikai Sziklás hegységig tesztelhetjük a gépeink teherbírását.

A több mint 16 pálya érdekessége lesz még az útvonal megválasztása is, ugyanis a képernyőn bármerre mehetünk majd, mindenféle megkötés nélkül, csak a célig érünk el. Természetesen a győzelem pénzt fog jelenteni, amelyből fejleszthetjük és tuningolhatjuk majd a verdánkat. A multiplayer opciót is érdemes



megemlíteni, amely a helyi hálózati játék, Internet mellett állítólag online funkciót is kínál majd. Jó hír a Gforce-al rendelkezőknek, hogy a játék (nincs megerősítve) támogatni fogja a GPU-t és a hardware-s Texture & Lightning-et is. A valódi gépigényről még nincs szó, de reméljük, hogy nem kell majd konfigot cserélni ahhoz, hogy játszani tudjunk. Természetesen a konzolraajongókról sem feledkeztek el, mert a program Dreamcast és PSX 2 verziója is megjelenik majd. Megjelenés: 2000 Ősz-Tél???

A Recognita Rt. anyavállalata, a ScanSoft bejelentette, hogy főterméke, az OmniPage fejlesztését Budapestre hozza. A digitális képfeldolgozó szoftverek területén vezető ScanSoft Inc. (Peabody, Massachusetts, USA, NASDAQ: SSFT) 2000. július 10-én bejelentette, hogy bezárja a cég kaliforniai, szilícium-völgybeli fejlesztői irodáját Los Gatosban és a cég főtermékének számító OmniPage fejlesztést Budapestre, magyar leányvállalathoz, a Recognita Rt.-hez (hamarosan érvényben lévő újabb nevén ScanSoft Magyarország Rt.-hez) helyezi át.

A döntés hozzávetőlegesen 70 alkalmazott elbocsátását jelenti – az Egyesült Államokban. Az, hogy a ScanSoft főtermékének fejlesztését a budapesti csapatra bízta, nem más, mint a hazai fejlesztőgárda magas szintű szakmai szaktudásának, képzettségének, szerveztségének, profizmusának elismerése.

### KELETI KIKELET

Mindenki örülhet, aki szereti az Age of Empires típusú stratégiát, mert itt az új sikervárományos a Liquid Entertainment-től a **Battle Realms**. A program egy teljesen 3d-s fantasy stílusú stratégiai játék lesz, amely egy elképzelt ázsiai beütésű környezetben játszódik majd. Négy teljesen eltérő stílusú faj közül választhatunk majd, amelyek ugyancsak a kelet világából



származóak lesznek. A WOLF a kemény és kíméletlen harc megszállottjaként ismeretes klán, amely minden lépését hadi úton teszi meg. A SERPENT inkább a kémkedés és cselszövés stílusát vallja a magáénak, miközben akár többekkel is szövethetünk majd. A LOTUS inkább a diplomácia és a békés megoldá-

sok híve, de vigyázat az ő védelmük mindenkinél erősebbnek mutatkozik. Végül itt a DRAGON, amiről sajnos nem tudtam infót kicsikarni. A program grafikailag nagyon szép és igényes lesz, minde-

mellett még megemlítenéd a már leírt hasonlósága az AOE szépségéhez. Single Player módban akár nyolcféle ellenséget is kaphatunk majd egy-szerre, a multiplayer részben pedig mind a négy faj választható lesz. Jelenleg a programnak még csak a váza létezik, de már a honlapon a karácsonyra szeretnék egy demóverziót kiadni. A teljes játékra azonban sajnos jövő nyárig várunk kell majd. Link:

<http://www.liquid.to/>

### GYERE IDE MIRNIXDIRNIX!



A képregény és rajzfilmrajongók jól ismerik a Francia Asterix-et, aki a múlt évben már mozihőssé is változott. Nemrégiben megjelent gyengécske minősítésű Asterix & Obelix című játékprogram viszont úgy látszik kelendő volt a piacon, mert a Skandináv UDS bejelentette egy újabb rész megjelenését. A programot az előzetes terveknek megfelelően 2001 tavaszán szeretnék majd forgalomba hozni. Érdekesség még az is, hogy a játék költségve-

tése messze túlszárnyalja az UDS eddigi valamennyi munkáját és egyedülállóan magas lesz majd a Skandináv játégyártás történetében. Az Infogrames egyébként már több mint hárommillió példányt adott el különböző játégekhez az Asterix játékokból, amely bizonyítja azt, hogy a világ egyik legmenőbb képregényhőse még mindig a már lassan 40. évében járó Asterix. LINK: [www.infogrames.com/asterix](http://www.infogrames.com/asterix)



## SZERELD CÉLKERESZTET A KOCSID ORRÁRA...

Éppen csak meg sem jelent a **Carmageddon 2000 TDR** című "mészárszék", máris útban van az aktuális kiegészítő hozzá. A kiadó késése miatt csúszik a játék, amely az ismert Carmageddon vérvonalat képviseli. Itt az autók segítségével kell minél több szegény gyalogost átküldeni a másvilágra,



és az ezért kapott bónuszokból fejleszthetjük a gépünket. A régebben megjelent két Carmageddon és Carmageddon II kegyetlen brutalitása miatt a programot jó néhány országban (Németország, Anglia) betiltották, vagy csak jelentős változtatásokkal engedték kiadni, amely tendenciával most is meg kell birkóznia majd a kiadónak. Éppen ezért úgy döntöttek, hogy a mostani részben csak robotok, zombik és ufók lehetnek majd az áldozataink között, amely a fórumokon már nagy nemtetszést váltott ki. Magát a teljes verziót a kiadó



legkésőbb Szeptemberben szeretné kiadni, majd a kiegészítőt (a címéről még nincs hír) valamikor jövőre szeretnék megjelentetni. Az egyetlen fejfájásra való okot az szolgáltatja csak, hogy a fejlesztők új engine-t akartak a játék alá írni, csak hogy az akkor nem működne együtt a hamarosan megjelenő

verzióval. Ezért az új pack valószínűleg a régi kóddal fog készülni és a futtatáshoz is szükség lesz majd a mostani programra. Aki a demó verziót láthatta, az tudja, hogy a kód nem lett a legjobb de a teljes verzió a fejlesztők szerint már egy közepes konfiguráción is tökéletesen fog majd futni. A kiegészítő számos újdonságot úgy, mint új kocsikat, játékmódot, pályákat és egyéb speckókat fog majd tartalmazni. A most megjelenő Carmageddon 2000 TDR több mint ötven kipróbálható kocsit, tízféle szintet (mindegyikben külön-külön arcade és misszió részekkel), és természetesen egy rakás csak multiplayerben működő pályájával, valószínűleg hosszú játékos órákat kínál majd a műfaj kedvelőinek. Kapcsolódó linkek:

<http://www.carmageddon.com>  
<http://www.sci.co.uk/>  
[www.torus.com.au](http://www.torus.com.au)

## 2001-BEN IS LESZ BAJNOKOK LIGÁJA(?)

A focirajongók legnagyobb öröme nemcsak itt van a **Fifa 2001**. Az Electronic Arts programjában tizenhét különböző bajnokság mellett, ötven ország nemzeti válogatottja közül választathatunk majd. Eddig sem voltak rosszak a fociprogramok, de a mostani játékban még jobban kitettek magukért a készítők. A játékosok mozgását a Hollywoodi filmek trükkjeiből már jól ismert "Motion Capture" technológia segítségével készítették el. Minden megmozdulás még élethűbb és tutibb lesz. A játékosok még kidolgozottabbak, lesznek és a felbontás és a poligonszám is, jelentősen felülmúlja majd az előző részek kidolgozottságát. Újítás még a folyamatosan változó időjárás is melynek kapcsán néha a játék közben eleredhet az eső vagy éppen a napfény, tűnhet el rövidebb hosszabb időre. Itt már a korábbi verzióktól eltérően a



bíró munkáját a partjelzők is segíteni fogják (végre nem kell izgulnunk a les miatt). A bemondók az előző részekből is ismert nagy nevek lesznek majd, nem beszélve a még több digitalizált hozzászólásról, bosszankodásról valamint a gólszerzés feletti öröm közben elhangzó méltató szavakról. Azt már mondanom sem kell, hogy a hangok és a nézők is élethűbbek lesznek, amely még jobban emeli majd a játék hangulatát. A EA online netes játékot is ígér majd, de a korábbi verziókkal kapcsolatosan elhangzó ilyen



kijelentések sem váltak valóra. A várható megjelenés valamikor ősz végén vagy a tél legelején várható, de mint az online játék ez sincs megerősítve.

Linkek:  
[www.easports.com](http://www.easports.com)  
[www.fifa2001.com](http://www.fifa2001.com)

## SZAKÍTSD KI TE IS A RÉSZED A TÖRTÉNELEMBŐL!

Azt hiszem nincs is olyan ember közöttünk, aki ne emlékezne a z **Age of Empires** című csodálatosan szép valósidejű stratégiai játékra. Ez a program volt (és szerintem még ma is az) a legsebben megrajzolt stratégiai játék, amely bizony kihívást is jelentett a játékosoknak. Az AOE-t is a Stainless Steel Studios készítette ugyanúgy, mint a most bemutatásra kerülő **Empire Earth** című játékot. Ez a program két hatalmas eltérést



fog majd az AOE-hez képest mutatni. Az egyik a brutálisan nagy kiterjedése lesz, míg a másik a vadonatúj játéklelemzők között keresendő majd. Az AOE-ben összesen négy időzónát tudtuk bejárni, míg az Empire Earth tizenkét civilizációs mérföldkövön keresztül fog majd minket a múltban és a jövőben elkalauzolni. Választhatóak lesznek külön-külön is a korszakok, vagy egyenként fejlődve is bejárhatjuk majd azokat. Aki türelmetlenebbek, azoknak előre megkreált idősíkok fognak majd a rendelkezésükre állni, melyeken belül számtalan tényező megváltoztatására lesz majd mód. Az igazán nagy újítás a játékban a jósok jelenléte lesz, akiket majd ha ügyesen

használsz akkor segítségükkel az ellenfélre számtalan féle katasztrófát rogyaszthatunk. Ezekbe tartoznak a földrengések mellett a vulkánkitörések, valamint a dögvész és a pestis. Az előzetesek szerint ezek a katasztrófák mesterien ki lesznek majd munkálva (ismerve az AOE grafikáját, ez nem csoda). A játékosok elképzelhetik és megkreálhatják a saját egyedi civilizációjukat legalább száz különféle változó tényező variálásával. Itt is lehetőség lesz a multiplayer mellett online játékra is, ahol hatalmas csatákat vívhatunk a gépek és egymás ellen is. A játék előrelátható megjelenése pontosan nem ismeretes, valamikor 2001-re várható. Már alig várom!!!

Az amerikai példához hasonlóan a magyarországi Internetező tinédzsereknek is mintegy egytizede már a világháló rabjává vált. A 12-18 év közötti Internetezők 18%-a azt állítja magáról, hogy minden lehetőséget és alkalmat megragad az Internet használatára –derült ki a ZEUS Tanácsadó és kiadó Kft. közvélemény-kutatásából. A felmérés célja az volt, hogy kiderüljön milyen internetezési szokásai vannak a magyar tinédzsereknek. A kutatás eredménye szerint, a fiatalok mintegy 40%-a otthonról Internetezik. Azonban nem lebecsülendő az iskolai böngészés sem: a tinik egyharmada így éri el a világhálót. E témához kapcsolódóan érdekes eredmény született: az magyar tinédzserek közül legfőbbben (20%) az Interneten elsősorban barátokat, ismerősöket keresnek. Továbbá kiderült az is, hogy a korosztály több mint egyharmada aktív társasági életet él a számítógép segítségével beszélgető szobákban, interaktív fórumoknak a rendszeres résztvevői.



# VESZÉLYBEN A SIMS!

Még mindig nem elég a stratégiából. Azt hiszem, nyugodtan mondhatom, hogy izgalmas téinek nézünk elébe a stratégiai játékok terén. Végre el lehet mondani, hogy itt a közel kelet szekciójában is vannak még olyanok, akik tudnak programozni pc-re. A Cseh ALTAR programozó csapat már jó ideje fejleszti az **Original Wars** nevű stratégiát és a klasszikus "tápolós" stratégiai elemeket magában egyesítő programját. A programnak valahogy egy kicsit Sims-es beütése is lesz, mint ahogy az a kerettörténet atlagatásából kitűnik.

Mindenesetre inkább egy olyan játék lebegjen a szemünk előtt, ahol embereinket nemcsak a megszokott stratégias módszerrel "kijelölöm és odaküldöm" irányítjuk, hanem egy kicsit mélyebben is bele tudunk turkálni a tulajdonságaikba. Egy a legapróbb részletekig kihegyezett játékot képzeljünk el magunk előtt, ahol még a (legalábbis a játékokban) legjelentéktelenebb részleteket is kidolgozták. Ide tartozik például az üzemanyagkérdés is. Ebben a programban a benzinnel működő autókba, ha kifogy az üzemanyag, akkor azok



leállnak, hogy a sofőr benzinér menjen. Ugyanakkor, ha ügyelünk rá akkor még időben meg is tankolhatjuk majd a kocsikat. Ugyanezt persze bármi másban

is elképzelhetjük. Ha az erőműveink valami hiba miatt nem jutnak fűtőanyaghoz, akkor leállnak, és mi ballaghatunk a hűvös oldalon.

Azt nem tudom, hogy egy ilyen mértékben kihegyezett játékmenet miként lesz majd jól játszható, de bízom abban, hogy a fejlesztők nem esnek majd át a ló túlsó oldalára. A programot a tél legelejére ígérik kiadni, de sajnos a várható csúszásról már most is pismognak, ezért lehet, hogy csak karácsony környékén fogunk majd találkozni (remélhetőleg) a karácsonyfa alatt.

Link:

[www.virgininteractive.com](http://www.virgininteractive.com)



# BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

Az Amigások még biztosan emlékeznek a nagyszerű stratégiai játékra a **Battle Isle**-re. A régen még 2d-s majd pc-s fél 3d-s verziójú játékot

mostanra utolérte a fejlődés, mert ahogy a képekből kiderül immáron teljesen 3d motort tartalmaz és szebb lett, mint valaha. Ebben a stratégiai játékban a

többtől eltérően egészen másféle módokon is tudunk majd játszani. Lehetőség lesz úgynevezett gazdasági típusú játékot játszani, ahol nem a harc lesz majd a legfontosabb hanem a gazdasági fölény megszerzése az ellenségünk felett. Tehát itt egy minél jobban működő bányászom, gyártok és szaporodom stratégia kidolgozása lesz a fő cél, és miután ezt a lehető legvégsőkig kihegyezzük, már mehetünk is



szétcsapni az ellenség táborát. A stratégiai stílusú játékmenet ugyanúgy néz majd ki, mint ahogy az már megszokott a stratégiai játékoknál. Itt minden a már bevált módon megy.

Fejlődnünk kell, miközben a gazdasági és hadifejlesztési valamint gyártási teendőket is el kell majd látnunk, hogy aztán a végén

ugyancsak összecsapjunk az ellenséggel, és aztán győzzön a jobbik. A harmadik fajta játékmenetben egyfajta kisegítőszemélyzet szerepét foglaltatjuk majd el. Mi itt csak a bányászat, rakodás megszervezése és a javítási teendőket fogjuk majd ellátni miközben a játék, szépen folydogál a maga medrében. Azt még nem tudom, hogy ez miként lesz majd játszható és hogyan fog majd kinézni, de biztos, hogy érdekesen hangzik. Már alig várom az első demó vagy tesztverziót a programból. A megjelenés valamikor Október vége vagy November eleje körül várható az előzetes bejelentések szerint.

Link:

[www.bluebyte.com/battleisle](http://www.bluebyte.com/battleisle)



# ONLINE SZEREPJÁTÉK ÓRÜLET I.SZ. 300,000-BEN (!!!)

Virágkorukat élik manapság a különböző, csak a neten keresztül játszható úgynevezett online játékok. Gondoljunk csak az Origin Systems Ultima című játékára, vagy a majd ősszel tesztelésre kerülő Final Fantasy X.-ik részére. Itt megemlítem még, hogy a Final Fantasy sorozat 2001-ben startoló XI.-ik része már teljesen online lesz, és csak a neten lehet majd játszani vele. A Funcom fejlesztőcsapat is ebbe azt irányba mozdult el a vadonatúj **Anarchy** címet viselő RPG kalandjátékával, melynek tesztelése már javában folyik. A



játék, még kimondani is szörnyű 30000-ben játszódik egy elképzelt bolygón (ami a föld is lehet). A story-ban a galaxisokat meghódító emberek kénytelenek elhagyni a szülőbolygójukat a rettentő túlnépesedés miatt. Az emberek meghódítanak egy távoli bolygót, amelyen már egy magát Rubi-ka névvel illető faj él. Az emberek létrehoznak egy félkatonai diktatórikus rendszert az Omni-tek, amellyel uralmuk alá hajtják az idegen fajt. Igen értékes anyagra bukkannak a bolygón, amelynek bányászata több száz éven át folyik, csak hogy mindeközben a Rubi-ka az emberektől elesett technológia segítségével háborút kezd az emberekkel, melynek téje az értékes ásványok feletti uralom. Először is eldönthetjük azt, hogy lázadóként vagy a félkatonai rezsim katonájaként akarunk-e a játékba belépni.

A játékba többféleképpen lehet belépni majd. Lehetőségünk lesz megválasztani, hogy milyen típusú legyen a játékunk és így kiválaszthatjuk azt, hogy mennyire bonyolódjon bele a karakterünk a játékba. Újítás az, hogy bekapcsolódhatunk a történetbe, mint egy kalandozó, aki néhány küldetés vagy pálya után ugyanúgy eltűnik, mint ahogy jött. De ha akarunk, akkor a Diablo 2-höz hasonlóan kreálhatunk majd, egy olyan karaktert is, amely addig sodródik az események tengerében, amíg meg nem hal. Minden megkreált karakter 6 alap skill-t és negyven különböző igen hasznos belső tulajdonságot kap, amelyeket az RPG hagyományoknak megfelelően fejleszthetünk. Persze lehetőség van a rövidebb játéknál egy már fejlettebb karakter bőrébe bújni. Rengeteg fegyver és igazi újításként harcművészeti stílu-



sok közül is választhatunk (ez csak a fórumokon szerepelt, megerősítve nincs). A történeteket napi frissítésben írják és állítólag több ezer NPC-vel is találkozhatunk. A full story-t lehetetlen lenne leírni, mert az állítólag több száz oldalas lett. A grafika teljes 3d-s vadonatúj engine-t használ. A pontos start-ról csak annyit mondtak, hogy még az idén lesz, de pontosat senki sem tud. Mindenki, aki szereti a sci-fi és RPG kalandjátékokat annak ősztil a Anarchy online-on a helye. Link

[www.funcom.com](http://www.funcom.com)



## BÉRELJ SZUPERHŐST...

Egy kicsit a Jagged Alliance-ra hasonlít a Crane Entertainment Őszre várható **Freedom Force** című játéka. Itt a nem túl távoli múltba fogunk majd visszakérülni, ahol a feledatunk az lesz, hogy négy emberből álló "szuperhős" csapatokat béreljünk fel, és azokat a városokban garázdálkodó rossziúk nyakára eresszük. A játék full 3d-s engine-t használ, amelynek különlegessége a nagyszerűen megkreált pusztítás bemutatása.

Minden egyes felbérelt karakterünk képességét mi határozzuk meg, így megkreálva az egyedi és többiekől

eltérő tulajdonságok mellett az embereink felhasználási területeit. Lesz, aki pokoli erejével akár egy toronyházat is lerombolhat vagy széjjelszedhet egy kisebb városrészt is. Mások a gyorságukban lesznek utolérhetetlenek. Természetesen minden karakterünk tapasztalati pontokat kap a teljesített küldetések után, mellyel a speciális képességeiket növelhetjük majd. A fegyverek helyett inkább a Marvel képregények hőseire jellemző gumitestű, mindent széjjelvágo acélkarmú

és röpködő szuperemberek, akik a pókhoz hasonlóan a falon is képesek mászkálni. Speciális képességeink között még varázslatszerű dolgok is szerepelnek majd úgy, mint földrengés előidézése vagy timestop varázslat. Az ellenfeleinket sem kell félteni, mert azok hozzánk hasonló "szupernehéziúk" lesznek, akik elpusztítása bizony nem lesz könnyű feladat. A csapatunk mindig bővíthető

vagy éppen pótolható lesz majd a küldetések után kapott honoráriumokból, és itt kapásból borsos

árakért a már kiképzett szuperemberek is beszerezhetőek lesznek. Itt is lesz online játéklehetőség, ahol a klán vagy inkább csapatalakítás után más ellenséges csoportokkal is összemérhetjük a tudásunkat. Az engine állítólag nem fog poligonhiányban szenvedni ezért a keményebb gép beszerzése ajánlott. A megjelenés az Őszi játékdömping idején valamikor Szeptember, Október körül várható.

Link: <http://www.crane.com>  
<http://www.irrational-games.com>



## ...ÁLLJ BOSSZÚT...

Hurrá! (Bocs a kitörésért) Amikor először megláttam az **In Cold Blood** képeit, rögtön beleszerettem. Nagy Resident Evil rajongó lévén mindig egy jó kis pc-s pre-renderelt játékra fenem a fogam, ahol a hangulat mindig a tetőfokon van. Ezzel



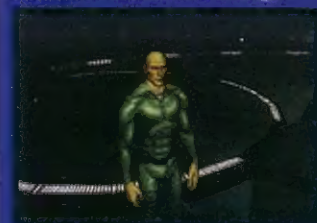
együtt azonban el is szomorodtam, mert az előzetes akkoriban csak a PSX verziót említette és én már megint, azt mondogattam hogy "újra itt egy jó kis akció stuff aminek csak a konzolosok örülhetnek". Mégis néhány héttel a PSX verzió bemutatása után a Revolution Software bejelentette, miszerint már gőzerővel készül a játék pc-s verziója is. Az ICB egy szuper filmszerű történetmesélést fog majd követni. Maga a játék követi majd a Revolution nagy programjainak (Pl.: Broken Sword) nagyszerű játékmenetét egy kis Residentes beütéssel. A story lényege az, hogy a játék elején kegyetlenül megkínzott főhősünkkel rájövünk arra, hogy pontosan mi is történt velünk, és hogyan kerültünk ebbe a szituációba. A grafikai engine-t külön erre a célra írták és az elképzelt részletességgel adja majd vissza a környezet szépségét. A fényeffektek és

a geometriai ábrázolás is egyedülállóan jóra sikerült. Ugyanez értendő a program árnyékolási mechanizmusára is, amely leginkább a Time Machine című nemrégien megjelent programra hasonlít. Maga a játékmenet is teljesen új, nem csak az egyszerű ide megyek-oda katintok stílusú, hanem igazi összetett problémamegoldó képességet igényel. Ne csak egy egyszerű akciójátékra gondoljunk, ugyanis az eddigi hozzászólások szerint bizony alaposan tornáztatnunk kell majd az agyunkat is. A tervezőknek az volt a célja, hogy az elejétől a végéig egy tűzrőlpattant játékmenetet készítsenek, ahol akár minden percben veszélybe kerülhetünk. Remélhetőleg a készítőik nem esnek a japán programozók által megkreált programok gödrébe, ahol a hátterek 320x200 vagy 640x480-as felbontásúak úgy, mint a Residentnél vagy ami még szörnyűbb, az olyan 3d-s programoknál is, mint a Dino Crisis. A teljes pc-s verzió szeptemberre várható, míg egy állítólagos demóverzió bármelyik nap világot láthat. Link: <http://www.revolution.com>  
<http://www.ubisoft.com/incoldblood>



## ...ÉS CSINÁLD KI MINDET!!!

Mindenki, aki valaha is szerette filmben vagy játékban az Alien trilógiát, most átélheti újra az izgalmakat az Interplay készülőben lévő **Run Like Hell** című játékában. A képek a bizonyíték, hogy nagyszerű munkát végeztek itt is a grafikusok. A fórumokon a tesztelők a játék varázslatosan jó hangulatától áradoznak, amely szerintük ver bármilyen hasonló próbálkozást. Esméletlen élethű zenei aláfestés mellett kell átvergőd-



nunk a zegzugos folyosókon, ahol minden sarokból a halál les ránk. A science-fiction horror legújabb készülőben lévő gyöngyszemét köszönhetjük a Run Like Hell-ben. A program egy idegenek által megszállt űrbázis hideg sötétjében játszódik.

Nick Conner kapitányt kell eljuttatnunk, aki azt hiszi, hogy az egyedüli túlélője az idegen lények támadásának. Persze a kalandok során majd találkozunk más szerencsétlenül jártakkal, akik közül néhányat, ha tudunk meg is lehet majd men-

teni. A cél az, hogy bármilyen áron kijussunk az állomás gyilkos belsejéből, és egy mentőhajóval elhagyjuk azt, persze csak miután gondoskodtunk arról, hogy a bázis önmegsemmisítő rendszere végezzen a gyilkos hordával, amely elpusztította az állomás

lakóinak nagy részét. A program elég brutális képi megjelenítéssel rendelkezik, ahol nem ritka látvány a széttépett emberi testek és a töménytelen mennyiségű vér. A főhős Conner kapitány digitalizált hangját nem is

akárki, hanem az Aliens és a Millenium (és még jó pár más mozisikerből ismert) filmekben is szereplő Lance Henriksen adja majd. A játékban levő kameramozgásokat és beállításokat pedig a horroszakma egyik koronázatlan királya John Carpenter segítségével készítették el. Mindent összevetve azt hiszem ez a játék, ha valóban hínni lehet az eddigi véleményeknek, tényleg megéri majd az érte kifizetett pénzt, és nem hiányozhat egyetlen horror rajongó gyűjteményéből sem. A megjelenésről sajnos pontos időpontot nem adtak ki, de remélem még ebben az évben lesz. Link: <http://www.interplay.com/runlikehell/>



# KALANDOZÁS ÉSZ NÉLKÜL...

Minden pihentebb agyú megoldásokat kedvelő játékosnak kellemes kikapcsolódást fog majd jelenteni a Lengyel Topware, *It Came for ZOG* című "ösember puzzle" játéka.

A készítő azt mondották, hogy a régi szép időkben, amikor még a Monkey Island-hoz hasonló játékok hódítottak, az ember még

élvezettel ült le játszani a gép elé. Aztán jött Lara Croft akiről már a kelletténél több bőrt is lehúztak és a végére már olyan nehéz lett a program, hogy csak a megszállottak voltak a kik végigjátszották (szenveték). Az utóbbi Kings Quest, viszont szuper volt és a régi szép idők játékaiknak stílusában készült csak az a baj, hogy monstergép kellett a futtatásához. Ebben a játékban egy kissé együgyű neandervölgyi harcossal kell majd boldogulnunk, akit



légnagyobb szerencsétlenségére elraboltak az ufók. A jó öreg Zog-gal az a feladat (legalábbis először), hogy valahogy kiszabaduljunk az űrhajó foságából. Ezt az "eszünket" használva tehetnénk

meg, csak hogy Zog-nak mindene van (főleg ereje) csak éppen esze nem. Itt éppen ezért a józan paraszti ész az amit használnunk

kell, azaz ha nem nyílik az ajtó akkor szétverjük a kapcsolót a bunkókkal csak előbb kikapcsoljuk az azt védő energiamezőt. Ennél azért összetettebb feladatokat is meg kell majd oldanunk, főleg a vége felé, ahol már igazi



kalandjáték bontakozik ki az eleinte csak óvódásnak tűnő feladatok megoldásaiból. A játék rögzített kameránézetekből folyik majd, de minden alak és tárgy teljesen 3D-s lesz. Egyszerű romboló mozgásaink mellett a megszokott módon futhatunk vagy járkálhatunk, guggolhatunk és ugorhatunk. Menteni majd csak a kijelölt pontokon lehet, de mindenhol találhatunk waypointokat, ahonnan folytatódik a játék, ha véletlen elhaláloznánk. A készítő a programot a kalandjátékok mintájára készítették, ahol minden megvizsgálható, hogy aztán az

ebből levont konzekvenciákat felhasználva jussunk mindig tovább és tovább. A program pontos megjelenéséről még

sajnos pontosat nem tudtam meg, de az biztos, hogy még az idén megjelenik majd. Link: <http://www.topware.com>

# HARD-CORE AUTÓVERSENY BRITANNIÁBAN

Az autós arcade kevelőinek is tartogat valamit még ez az év a *London Racer* című játék személyében. Egy illegális autóverseny (mi más?) keretében kell száguldoznunk keresztül-kasul London és Oxford ódon utcáin, miközben a rend zord őrei folyamatosan megpróbálnak lecsapni ránk. A játék egyébként a nemrégiben megjelent, de itt nálunk Magyarországon nem túl ismert M25 Racer című játék folytatása lesz. Az autógyártók nem igazán akartak anyagilag beszállni a játék elkészítésébe, ezért ne érjen minket váratlanul, ha a mindenféle gagyi fantázianevek alatt olyan modellek lesznek



majd felismerhetőek, mint például az aranyos Mini Morris vagy az Angol autógyártás olyan nagy nevei, mint a Rover és a Jaguár. Az arcade hagyományok itt azért nem értendők annyira komolyan, mint az M25 Racer-nél, ugyanis itt már több időt fordítottak a szimulációra is. A kocsink, ha bekapcsoljuk az opciók között, akkor török, de mint a tesztelők azt írták ez inkább a látványt szolgálja, és nem nagyon változtatja a kocsink működését. Minden kör után a helyezések függő mennyiségű pénzgyereménnyel vár ránk, amelyet a kocsink tuningolására, vagy új verda vásárlására is költhetünk. Több opció közül is választhatunk majd, úgy mint üldözés, időmérő körök szellemautóval, GT league túraverseny és arcade "megyek, mint az őrült" verseny. Aztán ha elég jók leszünk egyszer csak előtűnik a



Luxury sports car lehetőség, ahol egészen másfajta kőkemény hardcore versenylehetőségek közül választhatunk. Ennek az opciónak lesz például amjd egy olyan rész, ahol szinte minden más autó rajtunk kívül rendő lesz és nekünk "csak" az lesz a feladatunk, hogy lerázzuk a minket üldöző félszáz fakabátot. Ide azért már turbó gép kell majd. A megjelenés Európában, Szeptemberben várható.

Link: [http://www.davilex.nl/nl/games/a2et\\_index.html](http://www.davilex.nl/nl/games/a2et_index.html)

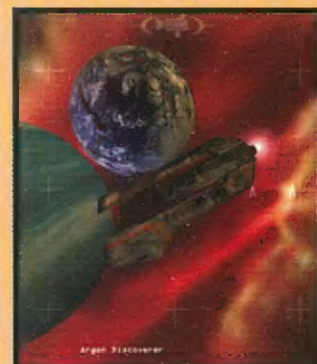
X

# BEYOND THE FRONTIER

A nemrégiben megjelent X-Beyond The Frontier című programhoz, állítólag egy-két hónapon belül megjelenik az első kiegészítés. Az Egosoft már elkészült a programmal, de még néhány tesztet el akarnak végezni azon. A space shooterek világába léphetünk majd bele a program segítségével. A már megjelent *X Beyond The Frontier* igen jó fogadtatást kapott a nemzetközi világban, ezért is döntöttek a kiegészítő pack mihamarabbi megjelenésére mellett. Az mostani verzió számtalan újítás mellett, körülbelül harminc választható hajót, megújult és jóval egyszerűbb menürendszere



mellett, új egymástól eltérő tulajdonságú autópilóta funkciókat, megújult navigációs berendezéseket is kínál. A grafika is sokat fejlődött, mint az a képekből is látszik jóval kidolgozottabb és szebb is lett. A hajók irányíthatóságának parancsszerkezetét is megváltoztatták, mellyel jóval leegyszerűsödött a csapatmozgatás és irányítás. Emellett nagymértékben upgrade-olták a hajófejlesztési részt, így még több lehetőségünk van az új cuccok fejlesztésére. A kiegészítő packot az X-Beyond The Frontier-rel együtt, valamint külön is áruba bocsájtják majd. Az kiegészítő verzió Angliában, Szeptember hónap végén jelenik majd meg. Nálunk valószínűleg Október elején már kapható lesz. Link: <http://www.egosoft.com/xtension>





## VENDÉGLÁTÓZÁS AZ ŪRBEN.

Az Eidos Interactive kiadta az első híreket és screenshotokat az éppen készülõben lévõ új stratégiai szépségrõl a **Startopia**-ról. A programot az a csapat készíti aki az Urban Chaos-t is elkõvette. A játék egy a Sims és egy képzelte úrbéli környezet összeolvasztása alapján készülõdik. Itt a földönkívül életlenség vágyainak és kívánságainak kell majd eleget tennünk, miközben bepillantást nyerünk a mindennapi életük forgatagába. Egy elpusztított birodalom újjáépítése és újjálesztése lesz majd a konkrét feladatunk. A háborúk alatt elhagyott és lerombolt urállomások, melyek mint kis életterek szerepelnek a játékban és nekünk ezeket kell újra birtokba venni, vagy újjáépíteni miközben kilátás lesz egy kis harcra is. A program lényege hasonlít egy kicsit a Rollercoaster Tycoon-ra, mert itt is az az lényeg, hogy hány idegent tudunk becsalni az általunk üzemeltetett vendéglõkbe, szállodákba és szórakozóhelyekre. Úgy kell elképzelnünk magunkat, mint egy nagyvállalkozót aki a vendéglátóiparból szeretne meggazdagodni.



Minden egyes fajnak meg lesz a maga táplálék, lakás, szórakozási szükséglet, amit nekünk kell előteremteni.

- Valós idejű nyersanyag, személyzet, épület, kereskedelem és kutatáskezelés
- Interakció egyedi személyiséggel rendelkező idegen karakterekkel

- Fajirtó ürkalózok, járványok, paraziták, és panaszlevelek
- Az új engine lehetővé teszi a progresszív meshing-et, a specular bump és fényesség mapping-et

- Atmoszférikus megvilágítás és árnyékolás

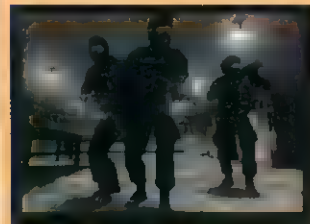
A grafika szépségét egyébként a képek is bizonyítják, úgyhogy elkél majd az erősebb konfiguráció. A program megjelenését valamilyen időre tervezik, még ebben az évben.

Link: <http://www1.eidosinteractive.co.uk/>



## SWAT III CLOSE QUARTERS BATTLE (ELITE EDITION)

Azt hiszem mindenki ismeri a nagyszerű Rainbow Six sorozatot, melynek nagy ellenlábasaként adták ki nemrégben a **Swat III**-at. Mint ismeretes ezekben a játékokban a terroristaelhárító alakulatok mindenre, nem éppen akciódús életébe csöppenhetünk bele. A jó két évvel ezelõtt megjelent Rainbow Six akkora siker volt, hogy azóta már az újonnan megjelent Rogue Spear című rész mellett ha jól emlékszem,



két mission pack is megjelent hozzá, Urban Operations és Most Dangerous Operations in Seoul címmel. A Swat III a világ egyik leghíresebb terroristaelhárításra kiképzett különleges rendõrségi alakulata. Az újonnan megjelenõ kiegészítõ nem más mint egy multiplayer pack amelyet az eredeti programra lehet majd feltenninstallálni. Ebben is számos újdonság kapott helyet úgy, mint a

felturbózott co-operative és deathmatch mód, ahol egyaránt belebújhatunk a terroristák és a rendõrök bõrébe is. A single player módot se felejtsük ki, ugyanis a kiegészítõ új csak egyjátékos módban játszható küldetéseket is tartalmaz majd. Lesznek új skinok és karakterek is, és persze egy rakás új lehetőség az eddig nem macerálható beállítások megváltoztatására is. Pályaszerkesztõ editort is mellékelnek a csomaghoz, hogy elkészíthessük a saját pályáinkat és küldetéseinket. A kiegészítõ megjelenésérõl annyit írtak, hogy az õsszel lesz és akinek van egy eredeti Swat III-a az teljesen ingyen juthat majd hozzá a kiegészítõhöz.

Link:

<http://www.sierrastudios.com/>  
<http://www.sierrastudios.com/games/swat3/>



## TEREMTÉS - TANFOLYAM

Részemrõl az idei év egyik legjobban várt játéka a **Sacrifice**. Elsõsorban a program fajtája és annak hihetetlen megvalósítású kinézete az, ami rajtam kívül érdekli a több száz érdeklõdõt, akik naponta százával bombázzák a kérdéseikkel az Interplay fórumát. Itt aztán tényleg nem tudom szavakba önteni azt, amit a program grafikájából láttam, mert azt ugyanúgy, mint ahogy nekem, másnak is látnia kell ahhoz,



hogy el tudja képzelni. A játékban egy félistenszerű varázsló bõrébe bújhatunk, aki az ellenlábasával helyett, hogy esztelenül pusztítaná egymást, inkább különleges lényeket teremt, akiket aztán az ellenfél kreatúráival összeeresztve döntik el azt, hogy ki a jobb. Több fajta kategóriában teremthetünk majd lényeket a gyengébb démonoktól egészen a brutális sárkányokig és ördögi lényekig. Ezek a lények is

fajtájuktól függõen használhatnak majd varázslatokat. Négy különbözõ ellenfelünk lesz, majd akik hozzánk hasonlóan más-más földrészek felett uralkodnak õt istenség felügyelete alatt. Hatalmas, szinte beláthatatlan

nagyságú pályákon mennek majd az ütközetek, és ha jó pontot szerzünk valamelyik istenségnél, akkor meg is idézhetjük azt, aki aztán egy csapásra képes lesz elsöpörni az ellenséget. A kreatúrák létrehozása mellett ötven

egymástól eltérõ varázslatot szerezhethetünk majd meg. Itt is módunkban áll szintet lépni, mellyel az energiánk mellett növekszik a varázserõnk és a rendelkezésünkre álló varázslatok választéka is. Emellett leírhatatlan módon kreálhatunk természeti csapásokat is, amelyekrõl sikerült néhány képet is lecsípnem. Ez a játék idézve a fórumokat olyan szép mintha egy silicon gépbõl folyna kifelé. El nem tudom képzelni azt, hogy



milyen konfiguráció kell majd a futtatásához. Egy biztos az előzetes szerint (szinte hihetetlen), az ajánlott konfiguráció 1 GHz-es processzor és GeForce II GTS lesz majd, több mint 128 Mb rammal. A polygon-mennyiséget elnézve ez bizony nem is csoda. A játékot a Shiny Entertainment készíti majd egy vadiúj 3d engine -nel. Az Interplay 2000 karácsonyára igéri a program megjelenését.

Link

<http://www.interplay.com>  
<http://www.shiny.com/sacrifice/>



# STAR TREK: NEW WORLDS

★ A STAR TREK JÁTÉKOK ÚJ VILÁGA...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: 14 Degrees East

Kiadó: Interplay

website: [www.interplay.com/stnewworlds](http://www.interplay.com/stnewworlds)

Megjelenés: LAN, Internet

Bátran állíthatom azt, hogy ez az év a Star Trek éve lesz. És, hogy mire alapozom ezt? Egész egyszerűen csak arra a tényre, miszerint még soha nem jelent meg egy játékfajtából annyi, mint a Star Trek-ből ebben és az elmúlt évben. Star Trek-ből van space shooterünk legalább egy szakajtóra való (Star Trek: Star Fleet Command), az Elite Force-al vagy a régebbi Klingon Honor Guard-al pedig már van FPS is ebből a "mítosz-ból". Senki ne haragudjon meg a "mítosz" szó használata miatt. Azért írom, mert tudvalevő, hogy mi is folyik a Star Wars és az űrszékér rajongók táborában. A megszállott Jedi rajongók azt mondják, hogy a Star Trek csak majmolni próbálja a Star Wars-t, míg a másik fél azzal vág vissza, hogy a Star Wars túl gyerekes. Érthetetlen miért vitáznak ilyen dolgokon. A két film, még ha sci-fi is, teljesen más kategóriába tartozik. A Star Trek kicsivel komolyabb, míg a Star Wars széria az örökkévaló jó és rossz küzdelmét bemutató nagyszerű mese marad. Mindkét műfaj szuper. Nem is beszélve arról, hogy minden Lucas rajongó megnézi az éppen időszerű Star Trek filmet is és fordítva, bármennyire is hangoztatják a másik hibáit vagy előnyeit. Mindenesetre azért Pickard kapitány úgy néz ki, hogy végleg megveti a lábát a valós idejű stratégia talaján is. Tény, hogy RTS még nem jelent meg a Star Trek-ből. Nem úgy, mint a Lucasarts Force Commander nevezetű borzalma. Szegény Qui gon Jinn biztos forgott a parázson, amikor ezt a gyengécske programot ki merték

adni. Amikor először megláttam azt hittem ez valami kilopott béta, vagy legalábbis egy igen korai változat. Hát sajnos tévedtem, ez bizony a Force Commander teljes verziójának volt csúfolva. Inkább készítették volna egy újabb részt a jó kis X-Wing sorozatból, az többet ért volna. Viszont lehet örülni, mert kialakult valami egészen nagyszerű a 14 Degrees East konyhájában.

"Amikor a Star Trek találkozik a Star Craft-tal". Így hirdeti az Amerikai PC Gamer nevű lap az idei év nagy durranásának ígérkező New Worlds alcímű

Blizzard (és megannyi más játékban még) űdvöskéjéhez hasonlóan, három különböző fajjal sorakozhatunk fel a hadszíntérre. Ezek a jól ismert föderáció, a Klingon birodalom, és a Romulánok. Minden fajnak saját stratégiai szempontjai mellett, különbözőek a faji tulajdonságai is. A föderáció a becsületesség mintaképe. A mindig egyenes és tiszta megoldásokat kedvelik, lehetőleg a harcmentes békés megegyeztést részesítik előnyben. A technikai szintjük elég magas, és nagyon fejlett a védelmi rendszerük is. Elég sok lehetőségünk lesz majd az emberi fajjal a

Klingonokhoz hasonlóan, ugyancsak rendelkeznek álcázóberendezéssel is. A tesztverzióban sajnos csak a föderáció volt egynéhány küldetés erejéig kipróbálható, így az első tapasztalataimról amit róluk szereztem, néhány pontba szedve leírom.

## Építészeti és fejlesztési

Az épületek valamint a járműveink gyártásához két különböző épületre van szükségünk. Az épületeinket a construction yard elkészülte után tudjuk felhúzni, míg a gépgyártáshoz a vehicle yard kell, melyeket mind tovább tudunk majd fejleszteni. Amikor rákattintunk egy épületre, a jobb felső sarokban lévő ikonon megjelenik annak a képe. Erről le tudjuk olvasni az épület energiaellátását, kapacitását, valamint az esetleges sérülés fokát, és azt, hogy a javítás mibe fog nekünk kerülni. A kis képernyő alján lévő nyílakkal tudunk lapozni a rendelkezésünkre álló gyártani vagy fejleszteni valók között. A fejlesztőüzemben a különböző projektek elkészítésének csak a technikai szintünk szab határt. Ezt a stratégiai játékok mindegyikében az idő előrehaladtával fokozatosan képesek vagyunk felhúzni a magasabb szintekre. Itt megemlítem, hogy a zavartalan működéshez nagyon fontos a megfelelő energiaellátás. A gép természetesen azonnal közli az energia hiányát, de tudnunk kell azt, hogy ilyenkor nem csak néhány egység áll le, hanem az



A First Person nézet sajátosan új hangulatot kölcsönöz a játéknak

Star Trek játékot. Az egyszer biztos, hogy a Blizzard annak idején egy külön műfajt teremtett az RTS kategórián belül a Star Craft-tal. Ezek után nem volt olyan cég, aki ki ne hozta volna a saját variációját ebből a programból. Természetesen nem lehet senkit sem plágiummal vádolni, mert jónéhányan a Blizzard-dal egyidőben kezdték fejleszteni a saját játékaikat, csak az később jelent meg. Az új Star Trek csodában a

fejlesztésekre, mert itt lesz a legtöbb a variációs lehetőség.

A harciaságáról ismert Klingon birodalom stratégiájának a lényege "Odamegyünk és szétcsapjuk őket" elven működik.

Általában a harcias megoldások tartoznak a fő erősségeik közé. A fegyverrendszerük nagyon fejlettek és erősek, valamint támadó hajóik és egységeik álcázórendszerrel is fel vannak szerelve, amellyel láthatatlanná képesek válni. A Romulánok a haditaktika egy egészen más változatát üzik. A sajátosságuk a kémkedés, zavarkeltés és a különböző szabotrációk, melyekkel igyekeznek az egymással politikailag szemben álló, de még nem harcoló fajokat összeugrasztani, hogy így saját malmukra hajtsák a vizet. Ők is fejlett technikai szinten vannak és a



Az épülő droidok munka közben

egész rendszer csinál egy jó ki shutdown-t. A többi játékban csak azok az épületeink halnak meg, amelyek nem jutnak elég energiához, a maradékot az erőművek még ki tudják szolgáltatni. Ha azt nézzük ez nem is nagy nehezítés, de én már vesztettem el így csatát, hogy későn vettem észre az energiahányt, miközben az ellenség szépen lerohant. Ajánlatos lesz az erőművek terén túlbiztosítani magunkat egy kicsit és a kellőnél eggyel, vagy kettővel

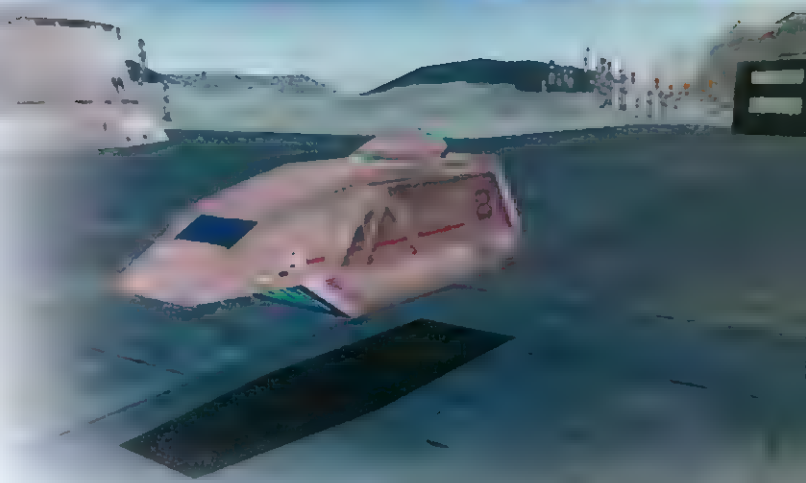


többet építeni. A másik itt megemlíten-dő fontos tényező a kiszolgáló egységek és azok mennyisége. Ahhoz, hogy bármit készíteni tudjunk először egy, majd három eltérő droidtípusra lesz szükségünk. Az első és legfontosab-bak az építődroidok, melyekből a főépületünk felhúzése után alából mindössze négy darabot kapunk. Az építődroidok a nevükhöz híven minden építőtevékenység mellett az összes javítást és az épületeink továbbfejlesztését is elvégzik. A továbbfejlesztés alatt az értendő, hogy ha egy épületnél

volt megjelenni, de a többi a főépületben kuksolt. Ha ez buga, akkor azt remélem javítani fogják, mert kegyetlenül lelassította a játékot néha.

### Emberek és a kiképzés

A nagy újítás a tisztek jelenléte. Adva van rögtön a legelején három vezető, akik mind mind külön képességekkel vannak felruházva. Őket külön-külön módunkban áll továbbtaníttatni. Ha a főépületre kattintunk az alul megjelenő "staff" szócscsa alatt találhatjuk őket, valamint a jelenlegi képzettségi szintjüket. Adott egy technikus, egy orvos tisz, és egy biztonsági tisz. Mindegyik-jüket lehetőség van a különböző épületekbe küldeni, hogy ott kama-toztassák a jó tulajdonságaikat. A gyakorlás is nagyon fontos, mert egy képzetlen orvos tisz



fejlesztésének lehetőségeiről. A kórházban még lemérhető annak a működési tendenciája is. A gép jelöli hány beteg, vagy halott van jelenleg bent. Harc közben ez a szám aztán szépen gyarapodhat. A technikus érthetően a fejlesztésekért felelős, valamint ha a fejlesztőkörzpontba küldjük, jobb lesz a rendszerek energiaeloszlása, amit a már említett kis képernyőn meg is tapasztalhatunk. Először azt hittem, hogy a biztonsági tisz nem használha-

másik maga a bánya, és annak elhelyezésének fontossága. A bányát észrevehetjük majd, hogy csak adott helyeken, távolabb a teleptől tudjuk elhelyezni, mégpedig ott, ahol a trikorder az ásványokat jelöli. Általában egy helyen több ásvány is előfordul, így ha nem akarunk állandóan munkadroidot gyártani a folyamatos munkaerő hiány miatt, akkor elég egy bánya is az elején. Vigyázzunk, mert az alap ásványfeldolgozó mű először csak egyféle ásványt képes előállítani. Ahhoz, hogy mindenféle fémek elő tudjunk állítani, hat lépésben kell fejlesztenünk az ércfeldolgozót. Az anyagok felhasználásbeli eloszlása elég eltérő, mert találkoztam olyannal, hogy egy adott anyagból egy dekát sem kellett felhasználni, míg a másiktól állandó volt a hiány.

### A harc

Az biztos, hogy az állam leesett és meg sem találtam (pedig kegyetlen ronda vagy nélküle! – Sz.JVC.) a fényeffekteket látva. Egyszerűen csodálatos, amit kihoztak ebből a játékból a készítő. Mivel csak a Romulánokat volt szerencsém meg-tapasztalni, ezért nyugodtan mondhatom, mindenki kösse fel a gatyót, mert igencsak (kő) kemény ellenfeleknek ígérkeztek. Nagyon jól építi ki a gép a védelmi rendszert, aminek pillanatok alatt a fél hadseregem megadta magát. Ezért ajánlatos lesz a "phaser artillery" használata, akik lőtávolságon kívülről képesek learatni az ellenfeleink védelmi vonalait. Azért még érhet minket egy kis meglepetés, néhány álcázott őrnaszád kíséretében, akik az ellenséges kolónia körül kóborolnak. Az ellenfél kedvező módszere a telepem energiaellátásának kinullázása volt, mert így ha nem tudtam elég gyorsan ellenlépést tenni, akkor már nyomhatunk is a restart ikonra.

A grafika és a zene szuperül össze-komponált, ami pedig a hangulatot illeti, nos szerintem arra sem lesz majd panasz.

Mindent összevetve az Őszi kínálatból biztos kiemelkedő lesz majd a New Worlds amit nem hagyhat ki egyetlen RTS rajongó sem. Valamikor Augusztus környékén várható lesz a hazai felbukkanás a boltok polcain.

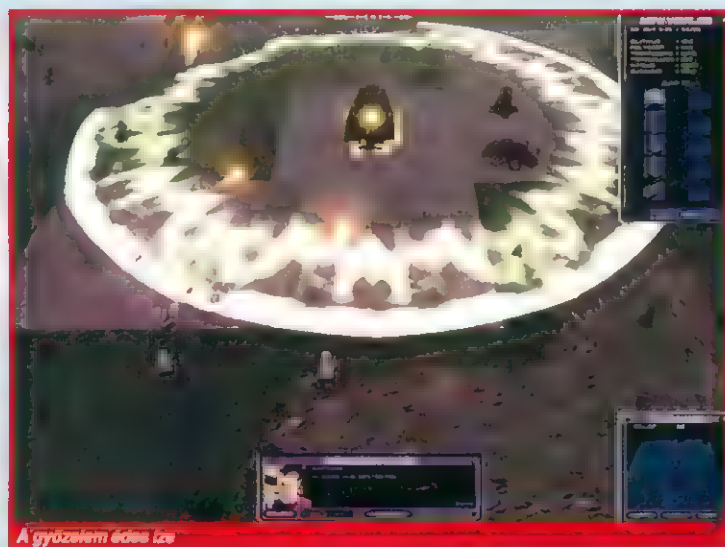
-Uriel-



egy új továbbfejlesztés lesz, akkor az a már meglévő épületben fog majd megjelenni, csak az alakja változik meg. A kis robotjaink, amennyiben kész a fejlesztés, az új részt a már meglévő épületünkhöz hozzáépítik majd. A másik egységünk a munkadroid nevet viseli. Ezek a gépek végzik a munkatevékenységeket, mint például a bányából felhozzák finomított nyersanyagokat, vagy a már finomított ércet továbbszállítják a gyárakba és a fejlesztőüzemekbe. A harmadik de nem utolsó egység a szállítódroid. Ezek végzik az összes szállítási tevékenysége. Például amikor a munkadroid felhossa a nyersanyagot, a szállítást a bányából a gyárig már a szállítódroid végzi. Arra nem jöttem rá, hogy miért adott a terület nagysága, amire építhetünk és hogyan lehet azt fejleszteni. Ugyanis csak egy bizonyos nagyságú beton



placc állt rendelkezésemre, és azt továbbépíteni már nem tudtam. Az egyetlen kis bugot is itt fedeztem fel, mégpedig miért van az, hogy hiába építke a gépgyárban akár tizenöt építődroidot, akármennyi munkát adok ki, akkor is csak négy hajlandó dolgozni. Esetleg ha fejleszteni való is rendelkezésre állt, akkor egy még hajlandó



semmire sem jó. Miért??

Amikor elkészül a kórház, alaklmunk nyílik rá, hogy a medikus (jelölt) tiszte beküldjük. De ha az nincs kiképezve, (azaz csak alapszintű "felcser") azt fogjuk észrevenni, hogy a kórházunkat nem lehet fejleszteni. Egyszerű elsősegélyhely-

ként fog csak üzemelni. Ezzel szemben, ha egy második vagy harmadik képzettségi szintű tiszte küldünk a kórházba, az rögtön továbbfejleszthetővé válik sebészeti komplexummá. A későbbiekben akár intenzív kezelést ellátó klinika is megjelenik benne, nem is beszélve a legfejlettebb nano és kiborgsebészeti osztályok későbbi

tó a tesztverzióban mindaddig, amíg meg nem jelent a security center. A biztonsági tisz feladata a security centerben, a hadi fejlesztés minél gyorsabb előbbrevitele, és a település rendjének fenntartása.

### Bányászat és Termelés

A bányászathoz nem kell más, mint egy kis tudomány a filmből már jól ismert anyagmeghatározó műtűrke, a trikorder használatához. Ezt alában a képernyőnk jobb alsó szegletében láthatjuk. A trikorder nem csak a bázisunk környékén, hanem mint egy szatellit az egész térképen aktívan jelöli a földben leledző összes ásványt, mutatja az ellenséges és saját egységek mozgását és az összes objektumot. A bányászatnál két fontos dolog kell megemlítenünk. Az egyik a kibányászható anyagok melyekből szám szerint hat féle van. Ezek a dilítium, polycomp, mesterséges alumínium, thermocomp, nitrium, duranium. A



# STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

★ STAR TREK ARENA...?

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Raven Software  
Kiadó: Activision  
website: [www.ravesot.com/eliteforce](http://www.ravesot.com/eliteforce)  
megjelenés: 2000. szeptember

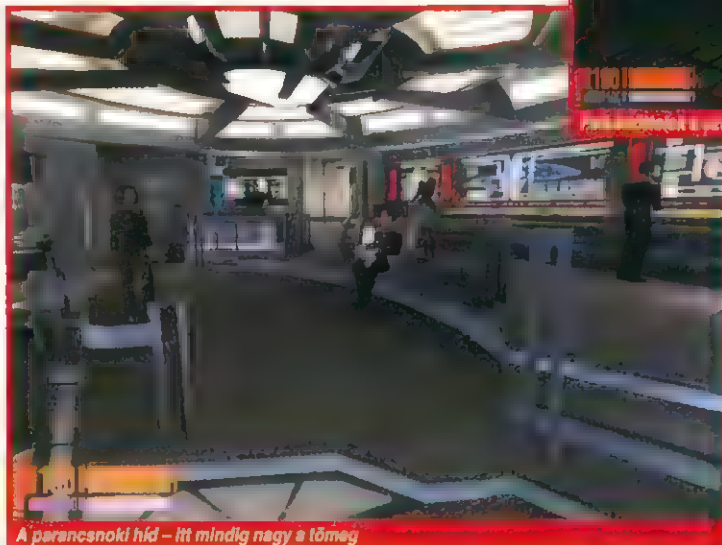
Csillagidő 48315/6.  
„Több mint 70000 fényévvel jutottunk túl immár az emberlaktak galaxis peremén. Hosszú utunk célja az volt, hogy átvágjunk az addig tiltott zónaként bejegyzett DELTA QUADRÁNS-on. Eme út alatt megszámlálhatatlan mennyiségű értelmes és barátságos életformát ismertünk meg, akiknek elmondhattuk az emberi faj békeüzenetét. Sajnos, ha nem is több, de azért jó néhány olyan világ képviselőivel is összeakadtunk, akik nem kértek az emberiséggel létesítendő kapcsoltból. Iszonyúan hosszú volt ez az út, amely alatt legénységem napról-napra növekvő honvágyával is meg kellett küzdenem. Mivel küldetésünknek minden szempontból eleget tettünk – bár csábított az eddig még mindig feltérképezetlen világűr – saját felelősségemre úgy döntöttem, hogy visszaindulunk az oly áhított Föld felé. Egész generációk születtek és haltak meg hosszú utak során. Az előzetes számításaink kimutatták, hogy a visszaút majd hetven évig fog tartani. Lesznek majd olyanok, akik fiatalon láthatták még a szülőföldjüket, de még egyszer sohasem pillanthatják meg a Kék Bolygót. Ők azok a hős felderítők, akik életüket és fiatalságukat áldozták fel az emberiség dicsősége érdekében. Mint mindig, ez a hosszú út sem lehetett zökkenőmentes. A már felderített zónán belül néhány hónappal ezelőtt újra összefutottunk az emberi faj egyik legnagyobb

ellenségeként ismert BORG nagyhatalom cirkálóival. A Borg egy úgynevezett "központi tudat" által kontrollált félmechanoid faj, amely az összes létező lényt, amellyel találkozik, foglyul ejti, majd testét és idegrendszerét átalakítva, a központi tudat részévé teszi. Saját magát a Borg, felszabadítóként képzei el. Egy olyan fajként, amely az elfogott lényeket asszimilálva (beolvasztva magába) saját gondolatmenetét követve értelmet ad az életüknek (persze az mindegy, hogy a lény mit gondol minderről). Mivel igen magas szintű technikai tudásuk van, ezért szinte csak a legnagyobb csillaghajóinknak van

ellen. Egy másik reménysugár a fejlesztési osztályvezető tudása Ensign Munro, aki a szinte elpusztíthatatlan Borg ellen egy kilenc darabból álló speciális fegyverrendszert fejlesztett ki a csapatunk számára. A Borg képes a fézereink és energiafegyvereink plazmafrekvenciáit néhány pillanat alatt lemásolni, és így mindössze néhány lövést vagyunk képesek leadni, ugyanis ezután az automatikus

az, aminek hatására az Elite Force azonnali bevetése mellett döntöttünk."

Részlet a kapitány személyes naplójából...



A parancsnoki híd – itt mindig nagy a tömeg

lehetősége arra, hogy elpusztítsák a galaxis szerte portyázó fogolyvadász Borg hajókat. Sajnos a Voyager-nek többször is alkalma volt az ilyen ütközetekben részt venni, melyek során sok-sok emberünk veszett oda a hajónkra betörő Borg testrablók miatt. Pont ezek az okok vezettek arra, hogy felállítsunk egy minden eddiginél ütőképesebb védelmi alakulatot, melynek célja nemcsak a hajó védelme, hanem az esetlegesen elrabolt emberek, a Borg hajóról történő kiszabadítása lesz. Ez alatt a kudarcokban és sikerekben egyaránt bővelkedő időkből, a speciális feladatokra kiképzett biztonsági tiszt Tuvok kapitány segítségével, néhány hónappal ezelőtt megalapítottuk a Hazard Team Elite Force-ot. Ez a speciálisan kiképzett és felszerelt harci egység az egyetlen reményünk az egyre nagyobb számban feltűnő Borg

védelmi rendszerük egy azonos hullámhosszon rezgő pajzsral az összes többi lövést kivédi. Minap újabb támadás ért bennünket, aminek során jó néhány biztonsági tisztünket rabolta el a Borg. Mégis a legnagyobb csapás az volt, hogy a hajónkra betörő Borgok megkaparintották az egyik feltűnő őrzött kincsünket, az Infinity modulátornak elnevezett anti-Borg fegyver prototípusát. Félő, hogy a Borg a fegyverrendszert kiismerve egy még erősebb védelmi berendezést készíthet, amellyel az elpusztításukra tett erőfeszítéseink lehetősége egyenlő lesz majd a nullával. Ez a mozzanat volt

Allig fél éve, hogy a Ravensoft megjelentette a Soldier of Fortune című FPS játékát, és tessék máris itt a következő project az Amerikai csapatától. Éppen azon morfondíroztam a napokban, hogy adva van ugyebár a Q3, ami alá az Id soft egy nagyon jó engine-t hozott össze. De akkor hogyan létezik az, hogy még a készülő Wolfeinstein 3D-n kívül senki sem próbálja meg a Q3 grafikai motorját licenszelve, abból egy másik játékot (aminek nem kell feltétlenül FPS-nek lennie) kihozni. A Raven-nek, mint ahogy azt az eddigi játéka is mutatták, igen jó a kapcsolata az Id-vel. Hiszen az eddigi összes játéka az Id játékaiknak grafikai motorjaira épült, a Doom-tól egészen a Q2-ig. Most sem történt ez másként, mert az Elite Force a jó öreg Q3 alapjain építkezik. Na bumm, mondhatnók megint egy új FPS a milliói közül. Az alap ugyebár adott, nosza dobjunk össze néhány pályát egy pár



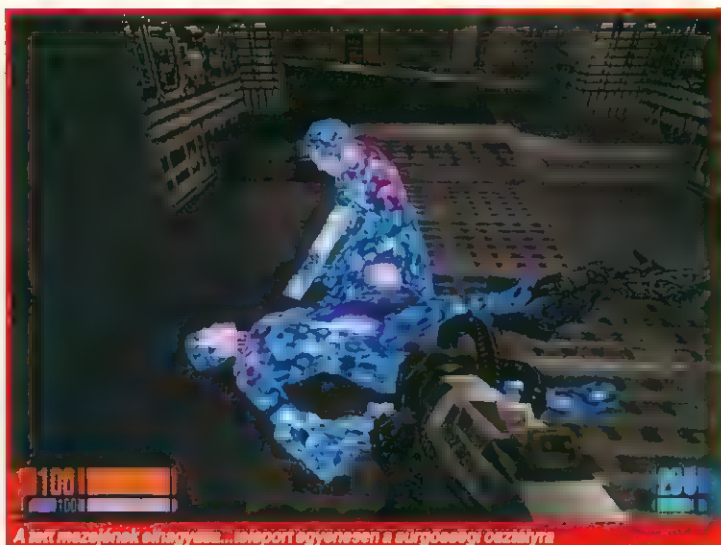
Párosan szép az élet!



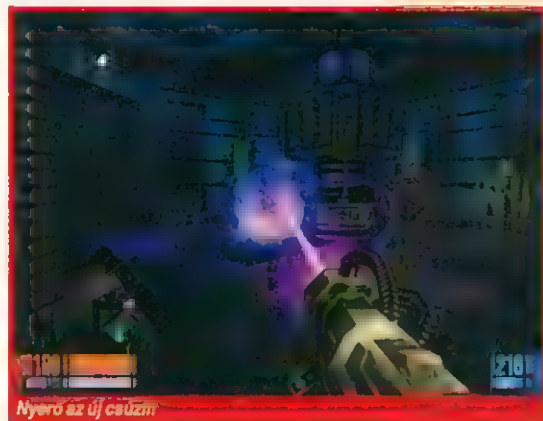


új textúrával meg modellekkel, és már dobhatjuk is a piacra, hadd vigye a jó nép! Nos, nyugodtan mondhatom a Raven-t ismerve ez bizony nem így történt. Igencsak átdolgozták az ld keze munkáját, majdhogyrá sem lehet ismerni. Az első pillanatban egy kicsit tartottam a játéktól, mert nem nagyon tudtam a Star Trek-et elképzelni a Q3-as környezetben. Mégis meg kell mondanom már az első pillanatokban kellemes meglepetésekben volt részem. Azok, akik játszottak az eddigi Star Trek programokkal azok tudhatják, hogy miről beszélnek. Az előző részek mind egy kicsit magukban hordták a Star Trek filmek ráérős nyugalmát, és nem éppen a pörgő akció volt rájuk jellemző. Ezzel szemben most egy izig-vérig akció játékot kaphatunk, amire minden jelző illik, csak éppen az "unalmas" vagy a "vontatott" nem. A jó öreg Gene Roddenberry nem gondolta volna, hogy ekkora sikere lesz majd a hatvanas években csak egy pár részre tervezett, de azóta külön mítosszá vált Star Trek sorozatnak. Az első részeket egyszer már nálunk is vetítették, és azokat én is nagyon szerettem. Az újabbak közül viszont már jó néhány nagyipari méretekben készül, és sajnos elég slamposak lettek. A külföldi adókon nap, mint nap tűnnek fel az újabb és újabb

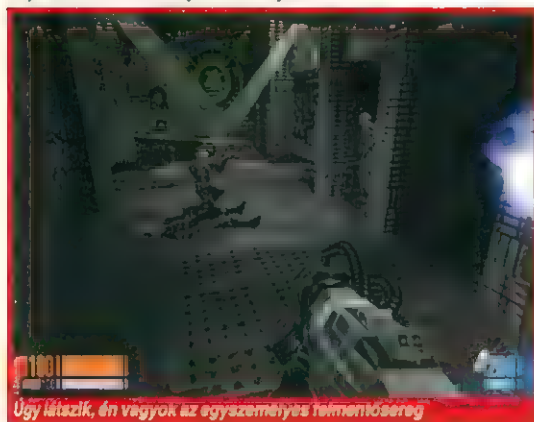
utána az ellenség leutánozza a fegyverünk rezgésfrekvenciáit, és a központi tudat által vezérelt védőpajzs az összes többi lövésünket elhárítja. Ezzel azonban még semmi sincs elveszve. Más mód is van a Borg hatástalanítására, mint ahogy az a filmekből is kiderült. A Borg technológia alapja, az egymásra utaltság egy igen bonyolult rendszere. Minden egyes Borg a központi tudat része, és ha egyet kilőnek, akkor annak a feladatát rögtön át tudja venni egy másik. Az energiarendszer is hasonlóképpen működik, amelyre fel is hívják a figyelmünket. A pályákon szerteszét a mennyezeten és a falakon találhatunk plazmaenergia elosztókat és szűrőket, amelyek egy-egy térség adott egyedszámú



A Borg hajó elhagyása...teleport egyenesen a sürgősségi osztályra



Nyitja az új csúsz



Úgy látszik, én vagyok az egyszemélyes Tolmácsosereg

Star Trek adaptációk kevesebb nagyobb sikerrel.

A játék egy igazi akció alapokra épülő FPS. Akárcsak, mintha a filmben lennénk. Hangulatos bevezető részek és egy tényleg szuper storyline! A program a biztonsági főtiszt mindennapjaiba kalauzol el majd minket, ahol a túsmentéstől az ellenséges Borg hajók elpusztításáig minden a palettára került. Ne gondoljunk valami egyszerű túl lineáris játékmenetre, mert a Raven itt is kitelt magáért. Bizony jó néhány logikai feladat fogja az utunkat megnehezíteni, amelyekhez elkélt majd egy kis Star Trek történelemlecke is. Kezdve azzal, ahogy az már az előzőekben kiderült, nem olyan egyszerű a Borgokat elpusztítani. Az alap fegyverzetünkből csak egy pár lövést tudunk leadni,

továbbjutásunkat nehezítő energiamezők is kikapcsolnak. A Deus Ex-hez hasonlóan itt is bármire ránézünk a személyi számítógépünk mindenről megmondja, hogy az mire szolgál, ezért nem lesz nehéz felkutatni ezeket a már említett tárgyakat. A töltség és a medipackok keresgetésére sem lesz gondunk, mert a pályákon itt-ott elszórtan találhatunk a fegyvereinkhez plazmafeltöltő paneleket, illetve a védőöltözetünkhöz energiatöltőtől konzolokat. Jó néhány részben szükséges megkeresni az elrejtett kapcsolókat, melyek ajtókat nyitnak, vagy éppen lifteket hoznak működésbe. Minden pályán meghatározott feladataink lesznek, amiket szépen sorra el kell végezni ahhoz, hogy továbbjuthassunk. Nemcsak akciórészletekből áll a játék. Néhány

helyen a Borg királynők felkutatása, és a tőlük való információszerezés, valamint a központi tudatba való betörés, és onnan esetleg a Borg későbbi terveinek kifürkészése lesz a cél. Kilenc fegyver közül választhatunk majd, melyeknek

mindnek lesz egy alternatív lövési módja is. Ezek a játék előrehaladtával kerülnek majd a kezünkbe. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a példaként szolgáló slma fézerűnk, amely néhány lövés után már használhatatlan, egy idő múlva felváltja majd a lövésenként, a sugárfrekvenciáját folyamatosan változtató modellt, amelyet már az alap Borgok nem tudnak majd kivédeni.

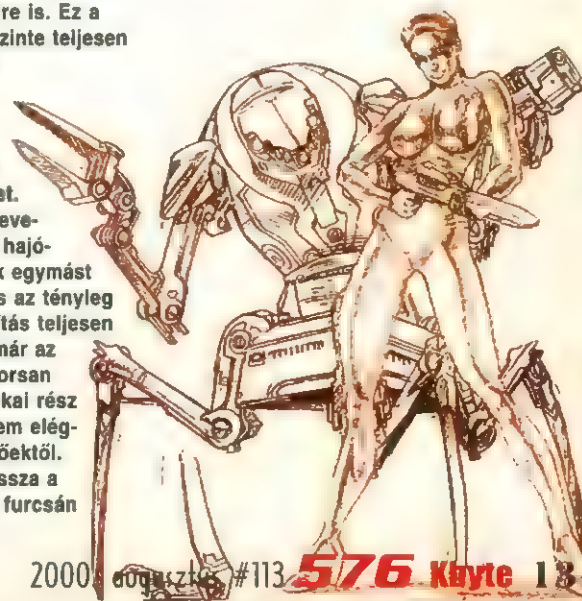
Természetesen a keményebb ellenfelek kipurcántásához majd ütőkéesebb fegyverekre lesz szükségünk. Szót érdemel még a játék kitűnő multiplayer része, amely a Q3-nak köszönhetően itt is nagyon jó. Az egymás elleni harc mellett ugyanúgy lehetőség van botok elleni küzdelemre is. Ez a része a programnak szinte teljesen megegyezik a Q3-mal.

A zene az igazi Star Trek filmekből származik, és nagyon jól feldobja a játékmenetet. Maguk a küldetések bevezetése, és az ahogy a hajóban masírozva követik egymást a renderelt intrók, nos az tényleg egyedülálló. Az irányítás teljesen azonos a Q3-mal, és már az elején könnyen és gyorsan megtanulható. A grafikai rész pedig, ahogy említettem eléggé eltér Q3-ra jellemzőektől. Nagyszerűen adják vissza a Borg hajókon belül a furcsán

nyakatekert idegen, és gépies agy szülte építéset sajátosságait, amelyek bizony néha igencsak meg tudják kavarni az embert. Itt szinte teljesen eltűntek a Q3-ban mindenhol jelenlévő görbék, inkább az élesen letört sarkok és a tűlsúfolt helyek a jellemzők. A menü nagyon szép, ésszerűen felépített és design-os is. A Voyager mintha csak egy filmben lennénk olyannyira élethű belülről. Az adott gépigénnel sincs gond, mert a tesztverzió már egy közepes konfigon 64MB rammal és egy kisebb videokártyával is nagyon szépen futott.

Talán csak egyetlen megjegyezhető problémát találtam a játékban, mégpedig azt hogy a pályák néhol egy kis "poligontúltengésben" szenvednek. Ertem ezalatt azt, hogy elszórtan igen tűlsúfolták a készítő a terepet egy nagy halom vezetékkel, rácsokkal és egyéb más műtyűrékkel, amelyeknél bizony van egy kis frame csökkenés. Ennek ellenére egy hangulatos, jó akciójátéknak ígérkezik az Elite Force, amely az FPS rajongóknak egy kötelező darab lesz. Ha minden jól megy az iskolakezdésre már a boltokban fog lapulni.

-Uriel-





# INFESTATION

★ EGY KIS KÖNNYED LÖVÖLDÖZÉS...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Frontier Development

Kiadó: Ubi Soft Entertainment

website: www.ubisoft.com

Megjelenés: 2000. szeptember

**A** mikor megkaptam a Ubisoft szárnyai alatt készülő Infestation demóját, érdeklődéssel telepítettem fel, hogy megnézzem mi is ez a játék valójában. A fejlesztő csapat ígérete szerint a játék erőssége, és igazi érdekessége ugyanis a hálózaton történő nyomulás lesz helyi hálózaton többféle protokollon, valamint az Interneten valamelyik játékszerverre kapcsolódva. A demó verzióban csak a "Powerball" és a "Buggyball" kipróbálására volt lehetőség, de a teljes verzióban választható még a "Capture the banner" két csapattal, az "Aerial banner", a "Fragtastic" két csapattal, a "Buggy madness", a "Buggy platforms", a "Four play heaven" négy csapattal, a kétféle "Jet-race" és a "Buggy race". Ez így összesen 11 féle pálya.

A demóban kipróbált "Powerball" és a "Buggyball" annyiban különbözött egymástól, hogy az elsőben egy "Skimmer"-el kellett a labdát az ellenség kapujába juttatni a másodikban pedig egy "Buggy"-val. A meccs egy szabályos focipályán zajlik, felfestett alapvonalak, kapuk, középkedés, szóval mintha valóban fociznánk, de a labda ahogy hozzá értem nem pattant el mint egy focilabda, hanem inkább a járműhöz ragadt mint egy mágneses akna. Játszottam már többféle focis játékkal, de egyikben sem lehetett kizárólagosan egy játékos bőrébe bújva játszani, de itt még ráadásul az izometrikus nézetből "First person" nézetbe is át lehet kapcsolni, így valóban úgy éreztem, mintha ott szaladnék a labdával a pályán az ellenség kapuja felé. Jó lett volna a többi pályát is kipróbálni, mert igen érdekesnek ígérkezik, de meg kell várni a teljes verziót. A játék hálózati része egy igazi

könnnyed kikapcsolódást ígérő szórakozás lehet, de azok kedvéért, akiknek nincs lehetőségük hálózaton játszani, a program másik fele egy arcade stílusú akció játék 3D környezetben, stratégiai elemekkel kiegészítve a szokásos alaptörténetre építve.

A szülő játék alaptörténete annyi, hogy 2237-ben a fejlett "warp gates" (ezután: "wg") technológiának köszönhetően az embereknek lehetőségük nyílik, eljutni távoli idegen világokba, és ott megkezdhetik áldásos tevékenységüket, a kolonizálást. Az új technológia a "wg" leginkább úgy funkcionál, mint egy térugró szerkezet. A "wg"-en keresztül - amelyeket a kolonizált bolygókon építettek fel - ezután gyorsan tudtak közlekedni és szállítani a bolygók között, mivel a szükséges utánpótlásokat, felszerelést

háborgatni, terrorizálni a kolóniákat. A telepések az idegenek visszaverésére saját hadseregük nem lévén önkénteseket toboroztak. Az önkénteseknek rendelkezésre bocsátották a saját fejlesztésű járműveiket és fegyvereiket, és berendeztek egy kiképző pályát is az egyik meghódított bolygón, ahol a jelentkezők megismerkedhettek ezek használatával. A játékban egy ilyen önkéntes bőrébe bújhatunk bele, és harcolhatunk az

ment, így ha kilőnek, nem kell mindig újratekenni az egész pályát, csak az adott pályaszakasz elejétől. A szülő játékban 22 pályán kell bizonyítani



Átkelés a gázlón



Nálam a labdát

seket, valamint az újabb telepéseket is ezeken keresztül telepítésként egyik helyről a másikra. A letelepéseket követően hamarosan idegen, ismeretlen helyről származó, és ráadásul igen agresszív lények kezdtek

idegenek ellen.

A játékmenet nem lineáris szálon fut, hanem mint egy "Puzzle" kirakásánál lehet a különféle pályák között szabadon választani. A pályákon az "A"

ponttól a "B" pontig kell haladni, teljesítve közben a feladatokat, és a pályaszakaszok letudása után pontozza a program az eredményességünket, mérve a felhasznált időt is. A játékdemóból teljesen kimaradt a manuális mentés lehetősége, de a pályaszakaszok leküzdése után a program automatikusan

űgyességünket, és alapként öt fajta járművet használhatunk, (Buggy, Truck, Hower Craft, Helijet, Skimmer) amelyekre különféle fegyvereket lehet szerelni, így például géppuskát, plazma vetőt, lézert, lángszórót, és különféle rakétákat valamint időzített aknákat. Ez az ötféle jármű tulajdonképpen csak háromféle, mivel az alap "Buggy"-ból a kerekek feltűzéséből lesz a "Truck", és a rakétahajtómű bekapcsolásával a "Hower Craft". Egy érdekesség viszont az, hogy menet közben elfoglalhatjuk az idegenek járműveit is, és felhasználhatjuk saját technológiájukat, akár az elkobzott fegyverekkel támadva rájuk.

A játékban az a feladat, hogy az összes kolóniát meg kell tisztítani az idegen betolakodóktól. A bolygókon a küldetések teljesítését aknamezők,



Egy kis lögyakorlat

vulkánok, meteor esők és az idegenek védelmi fegyverei nehezítik, valamint természetesen a bolygón lévő betolakodók, akik mindenféle furcsábbnál furcsább vadállati hangokat hallható szerkezeteket használnak.

Az Angol, Francia, Német, Olasz, Spanyol, és Holland nyelvek közül miután kiválasztottam, hogy melyiken szeretném megkapni a hozzám inté-



zett üzeneteket, rövid töltögetés után, már-már villámgyorsan készen állt a játék a kipróbálásra. A menürendszer egyszerű, jól felépített és meglehetősen sokféle beállítási lehetőség segít abban, hogy ki-ki a gépének erőforrásához tudja igazítani a játékot. A grafikai beállításokat követően (mindent a maximumra állítottam) meglepően szép és részletesen kidolgozott grafika fogadott, bár a demóban csak a 640X480-as felbontást lehet állítani. A játék látványvilága az alacsony gépigényhez képest is rendkívül pompás lett. A táj és az épületek kidolgozottsága szép, és megdöbbentően élethű. Először egy trópusi éghajlatú bolygón találtam magam, a kiképző pályán. Menet közben nem győztem gyönyörködni a táj szépségében, a pálmák élethűségében, az égen úszó gyönyörű felhőkben és az időnként a fejem felett elhúzó vadászgépekben. A sérült épületek füstölnek, a repülők kondenzcsíkot húznak maguk után, a vízbe hajtva felcsaptak a hullámok, a kerek felverték maguk után a homokot és a gázlón áthajtva a vizet. A második pályán egy zord sarkvidéki éghajlatú bolygóra kerültem, és itt megint másfajta égbolt fogadott. Szinte éreztem a kinti levegő hidegét, kedvem lett volna kiszállni, megnézni a gőzölgő leheletem, és gyönyörködni a hófödte ködbe vesző hegycsúcsokban és a komor viharfelhőkben. Harc közben a lövések úgy látszódtak a levegőben, mintha fényjelző lövedéket használtam volna, és a szétlőtt ellenséges objektumok vagy járművek robbanása is elvakított egy pillanatra, majd a robbanás helyén tovább lángoltak és füstöltek a roncsok. Szóval mindez a látványosság mindenféle 3D gyorsítókártya nélkül, és mindössze 3 MB textúra memória igényel. Hát le a kalappal a játék grafikai motorja előtt! Kellőképpen meglepődtem viszont, amikor csak úgy találomra nekivág-

kapcsoltam a "hover craft"-ot, és már száguldottam is tovább.

A hangokról sok mindent elmondani nem tudok, hiszen a játék alatt (legalábbis a demóban) zene nem szólt, csak a jármű hangját és a lövések, valamint a robbanások zaját lehetett hallani, ráadásul néha még ez el is maradt, de ezt a hibát tudjuk be a demó verzióknak. Mindenesre a gyengébb géppel rendelkezőknek előnyt jelent, hogy semmiféle 3D hangzás feldolgozása nem terheli melettközben a processzort.

A játék kezelése egyszerű, néhány könnyen megjegyezhető billentyű kombinációt kell észben tartani, de az opciók között ezek bármikor megnézhetők menet közben is. A játék irányítható analóg és digitális joystick-al, de a kurzor mozgató billentyűkkel is. Természetesen, ha van digitális joystick, jó sok programozható gombbal a kezelés még egyszerűbbé válik. Játék közben kicsit furcsának találtam, hogy a "Buggy"-t képtelenség felborítani. Bármilyen faramuci helyzetbe is kerül, mindig a talpára esve

túlkormányzásra kanyarodáskor, de ehhez hamar hozzá lehet szokni. Ami tetszett, és még mulattatott is azzal a "Truck" módra történt átkapcsoláskor találkoztam. A jármű sebessége lelassult, viszont a meredekebb emelkedők-

végén egy "warp gate" fogadott, amibe behajlítva a gép közölte, hogy a "transferálás" megtörtént a következő bolygóra, és máris kaptam az eligazító képernyőt, melyen megjelentek a következő feladataim.



lam a környező táj felfedezésének, és semmi nem állta utamat. Mindkét pályán gyakorlatilag már lementem a térképről és még mindig mentem, csak mentem hegynek fel, völgybe le és a táj folyamatosan változott. Ha egy meredekebb lejtőhöz értem csak átváltottam "Truck" módra vagy be-

kerekedik ki belőle. Az egyetlen leküzdhetetlen akadály a túlságosan mély víz volt, amibe behajlítva nem egyszerűen elsüllyedt, hanem felrobant mintha szétlőtték volna. A "Buggy" irányítása nem nehéz, talán kicsit túl hevesen reagál a kormány mozdulatokra, és ezért hajlamos a

re is könnyedén felmászott, és egy-egy ugrató után úgy pattogott a talajon mintha gumiasztalra érkezett volna.

Nézzük kicsit a játékmenetet. Rövid eligazítás után, máris az első pályán találtam magam egy "Buggy" vezető ülésében, ami természetesen páncélozott és a már említett fegyvereket fel lehet rá szerelni. Az első pálya tulajdonképpen egy oktató pálya valamelyik kiképző bolygón, amelyen a program részletesen megtanít a játék kezelésére. Bemutatja a mentőközben felbukkanó tereptárgyakat, és részletesen elmagyarázza melyik mire való. Így például a "Factory" ahová behajlítva lehet a járművet "Uppgradelni" továbbfejleszteni, az elhagyott csomagok, ládák, amelyekben lőszer utánpótlást találhatunk, valamint a háromféle kristály, amelyekre ráhajlítva kell felszedni. Ezekre a járművek fejlesztéséhez lesz szükség a "Factory"-ban. Egy szialom pályán gyakoroltatja a buggy vezetését, és egy lőtérrel is találkoztam, ahol az automata célzó berendezés használatát lehetett begyakorolni, még repülő célokra is. Az első pálya

A második, és végül is a demó egyetlen igazi pályáján, egy gyönyörűen kidolgozott havas, téli bolygón találtam magam, egy idegenek által épített telep kellős közepén. Érdekes módon itt is végig ki volt jelölve merre kell haladnom ugyan úgy, mint a gyakorló pályán. Rögtön az első utamba került "Factory"-ba behajlítva a magammal hozott mérnökökkel kicsit fel tuningoltattam a "Buggy"-mat, és elindultam megkeresni a betolakodókat. Kicsit meglepődtem az első jövevények láttán, mivel először azt hittem túlméretezett fémpókok jönnek velem szembe.

De mikor az első lövések elindultak felém már tudtam ezek az idegenek "robot" járművei. Néhány rövid sorozattal elintéztem a járórt, (az közben állati hangon "sfrt", mintha fájdalmi lennének lövéseimet követően) és legnagyobb meglepetésemre a szétlőtt általam robotnak hitt "pók"-ból gyalogosok ugráltak ki, akik tovább lőttek engem. Mondanom sem kell hamar túltettem magam az első meglepetésen, és a pálya többi részén már óvatosabban haladtam előre. Nehéz dolgom nem volt, bár a betolakodók enyhén szólva túlerőben voltak. Miután megtisztítottam a terepet, szétlőttem a generátorukat, felszedtem a lőszer utánpótlást, egy könnyed ugratással a következő "wg"-nél találtam magam, ami viszont nem működött. Szerencsére hoztam magammal mérnököket, akiket kizavarva a "Buggy"-ból gyorsan megjavították a "wg"-t és már mehettem is tovább a következő pályára, illetve mehettem volna, de a demo addig tartott. Hát nem izzadtam bele az tény, hiszen tizenöt perc alatt a teljes demót végig játszottam. Jó lett volna ha kipróbálhatom a "Heli-jet"-et és a "Skimmer"-t is, de a játék hangulatából sikerült így is egy kis izelítőt kapnom.

Clemi







# KISS PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

★ HA VÉRT AKARTOK.

## TECHNICAL SPECIFICATIONS

Fejlesztő: Third Law Interactive  
 Kiadó: GODgames  
 website: www.kisspsychocircus.com  
 Minimum konfiguráció: PIII266, 32MB RAM  
 Ajánlott konfiguráció: PIII366, 64MB RAM  
 3D gyorsító\*: Direct3D  
 Multiplayer: LAN, Internet

Nam hinném, hogy sokan vannak közöttünk olyanok, akik elmondhatják magukról, hogy ismerik a Kiss képregényeket. Már csak azért sem, mert nálunk, Magyarországon soha sem voltak kaphatók az újságok. A Neten keresztül, pedig bármelyik megrendelhető. Külföldön, velünk ellentétben, igen nagy népszerűségnek örvendenek ezek a füzetek. Érdekes, hogy a képregényből két nagy cég is készíthetett példányokat, de az egyik (a Marvel) eltűnt a sülyesztőben néhány szám után. Ez azért következett be, mert a Marvel túlságosan langyosra vette a figurát a képregényeiben, míg a Todd McFarlane-féle magazinok a manga világára emlékeztető kökemény gyilkolást mutattak be. Azt hiszem érthető, (vagy ha nem, akkor is könnyen marad) hogy a jó nép inkább az



különböző, keményebb stílusra volt vevő, ezt vitték úgy, mint a cukrot.



Ennek ellenére, az eredeti Marvel számoknak, ahogy a Neten láttam, 300-500\$ körüli magasságokba emelkedett az ára, ennyiért cserélnek manapság gazdát. Jó mi? Maga a képregény története, a régi idők Conan filmjeire emlékezteti az embert. Adott négy hős, akik félelmet nem ismerve, akár életük kockáztatásával is szembeszállnak a gonosszal, és megpróbálják azt háttérbe szorítani, netán még el is pusztítani. De nem akárhogyan ám, hanem bármilyen áron. Szerencsésükre nem maradnak segítség nélkül, mert az oldalukon áll a négy őselem ereje. Velük van a tűz, a víz, a föld, és a levegő képében. Az elemek segítő ereje, a hősök által viselt speciális ruhadarabok formájában testesülnek meg. Hatásukat úgy fejtik ki, hogy ahogyan bővül a ruhátár, tehát minél több darabját tudtuk megszerezni, és magunkra öltetni belőlük, annál különlegesebb képességek birtokosává válunk fokozatosan. Képesek leszünk például nagyobbakat üg-rani, erőteljesebbeket ütni,

növekedni, magunkkal cipelheto hasznosabb tárgyak, és ami talán a legfontosabb, a főszereplő nyújt. Növekedni fog a főbb páncéldarabok által az ellenfelekkel szembeni állóképességünk, csapástűrő képességünk is. Ezeket a ruhadarabokat tehát egyféle páncéltásként kell elképzelnünk, amelynek részét a csizma, a páncéllal borított kez, a kesztyű és a kard, valamint a mellvért és lábszárvédő. Azért a Kiss együttes hatása nagyon érződik a ruhadarabokon, mert például a csizma az a tipikusan a hetvenes évekbeli "diszkó lázban" élő emberek által viselt "krumpli-rugdosó". A játékot nevezhetjük a magazinok történeteit összegezve felvonulató, számítógépre vitt képregénynek is. Hiszen, ahogyan a neve is sugallja, ez is egy Psycho Circus képregénynek tekinthető.

## A játék

Mint említettem négy különbö-

ző hős közül választhatjuk ki a szívünkhöz legközelebb állót. Ezek sorban a Starbearer (víz), Beast King (föld), The Celestial (levegő), The Demon (tűz). Minden karakter ugyanarról a helyszínről indul a játékban, csak a helyszín néz ki egy kicsit másképp, mivel át van alakítva az éppen aktuális őselemhez. A Beast King például egy földrengés által elpusztított város maradványainak kocsmaiból indul, ahol magát a házat hatalmas szakadékok és völgyek szegélyezik minden oldalról. Ugyanez a kocsmá a legelső karakter, a Starbearer kiinduló helye is, csak ebben az esetben a környező táj épségben van, és egy pofás kis dark fantasyból kilépett elvarázsolt város képét mutatja. Természetesen a négy karakter belső tulajdonságai is eltérnek egymástól némileg. Azok, akik például a kökemény karaktereket szeretik, feltétlenül próbálják ki a negyedik szereplőt (The Demon), mert ő a legelevenesebb figura az egészben. Mintha az ő barbakok egyikét volna életre, azzal a kiegészítéssel, igénylő megjegyzéssel, hogy ennek a barbaknak a fejében jóval több van, mint "valami". Ezzel együtt jól néz ki, ahogy a hatalmas csillogó harci fejszéjével hadonászik, és csapkod a levegőben, mintha maga Odin lett volna életre a Final Fantasy-ból. A játék legelején bármelyik karaktert is választjuk, az elsődleges célunk az lesz, hogy megtaláljuk, és összeszedjük az első darabokat a speciális páncéltáskáinkból.

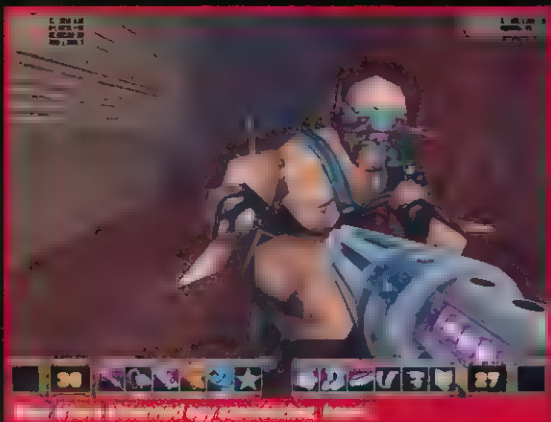
A történet szerint, amikor a négy hős átmege a téren és időn, hogy megtalálja és elpusztítsa a gonoszt, nem kapott meg minden segítséget, ami megillette volna őket. Hogy a gonosz is egy kis előnyhöz jusson, (furcsa hogy ő is kap esélyt) a páncéltáskák részét szét szórták ebben a



démoni világban, és nekünk egyenként kell őket felkutatni. Ne ijedjünk meg, nem lesz nagyon komplikált a feladat, mert mint az FPS-ekben általában, itt is csak a viszonylagosan (nehézségi foktól függően) lineáris pályákon kell átvégződünk, amelyeknek elején vagy éppen a végén ott találjuk majd az áhított relikviát egyikét. A játékban egyébként lesz egy támaszunk, vagy inkább segítők, aki olyasféle, mint egy mesemondó. Ez az öreg cigányasszony minden pálya előtt elmondja nekünk az éppen aktuális, a pályához tartozó kis történetet. Olyan ez, mintha egy-egy fejezetet játszanánk le a képregényből. Számomra a legmegfogóbb az egészben, az öreglány szinte már túlvilági hangja, ami a legjobban eltalált hang az összes általam hallottak közül. Esténként, amikor teszteltem a programot, a nyári meleg ellenére fáztam, mert szó szerint bele lehet borzongani abba, amikor megszólal. Nem csak beszél, de kisugárzása is van, szelleme ott áll a játékos háta mögött. A végigjátszáshoz még feltétlenül megemlítem a kettesszámú játékszerünket is, az ostort. Ez a kis aranyos "szerszám" nem csak arra jó, hogy átszabjuk vele az arcát az ellenfeleinknek, hanem ha jól szétnézünk, akkor a pályákon itt-ott elszórtan, ezüstösen csillogó kis kampókon (a falak mentén, és a mennyezetről lelógva.) a korbács segítségével felkapaszkodva juthatunk át néhány rázóssabb helyen.







nézzuk meg milyen az, amikor már vagy ötven (!!!) kis dög kerges bennünket, és a számbeli túltengés ellenére a framerate még mindig 40 felett van! A legtöbb azonos időben történő tevékenység kevéssé, de.

lett a szereplők mozgása. Itt-ott azért ki is esett valami az engine-ből, mégpedig azért, hogy kisebb gépen is zökkenőmentesen fusson a program. Ezek az apróságok például a fények "aurájának" hiánya, vagy a csak közelről csillogó villogó fémes felületek, amelyek

gátja az GPU-t, (pedig az engine tudja) ezért a Gforce tulajdonosok még itt sem hajthatják ki a VGA kártyájuk valódi tudását. Az igazság viszont az, hogy egy mai szemmel közepesnek mondott konfigurációnál nem kell nagyobb a program futtatásához.

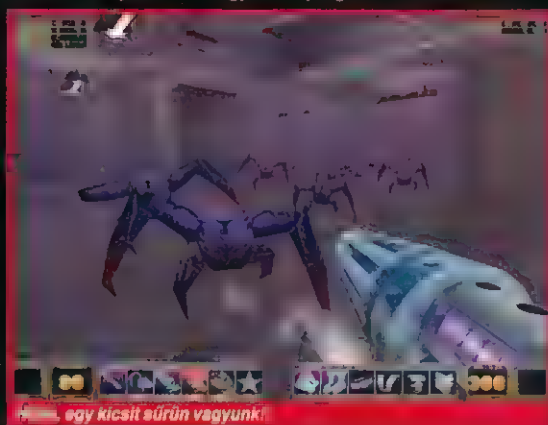
Az arzenálunk egyébként a legagyamentesebb tervezésű fegyverek egész kincstárát sorakoztatja fel. Mintha egy örült agyából pattantak volna ki a tervek, amelyeket aztán szórakozásképpen maga az ördög valósított meg. Van itt a shotgunt helyettesítő, láncokkal kifeszített "kályhacső", amely kis füstpamacsokat kezd eregetni a lövéseink közötti szünetekben, de használhatjuk a leszakított sárkányfejet is úgy, mint egy lángszórót. Összesen 12 fegyver szerepel a játékban; melyekből egyet-kettőt csak bizonyos karakterrel lehet majd felvenni, de az alapfegyverek mindenkinél megtalálhatóak. Az ellenfeleink szó szerint "szépek", már amennyire a horror világában beszélhetünk szépségről. Nagyon szépen, és élethűen vannak megtervezve, és némelyikük, amikor berobban a képnyíró, megállítja az emberben az

izgo-mozgó objektumot ebben a programban láttam eddig. Aki tartalmaz gyilkolásra vágyik, annak ajánlom a "cold sweat" nehézségi fokozatot, mert ott már igen szívóssá válik az ellenfeleink támadóereje.

## Gépigény

A Psycho Circus egy szép, és összetett grafikával rendelkező

csak azt tudom mondani, hogy ilyen gépen inkább ne futtassuk a játékot, mert kész kínszenvedés, amíg betölt egy pályát, és közben állandóan swappal a szerepnyíróink. Ebből a problémából kifolyólag (swappelés) kegyetlenül szaggat a program. 64

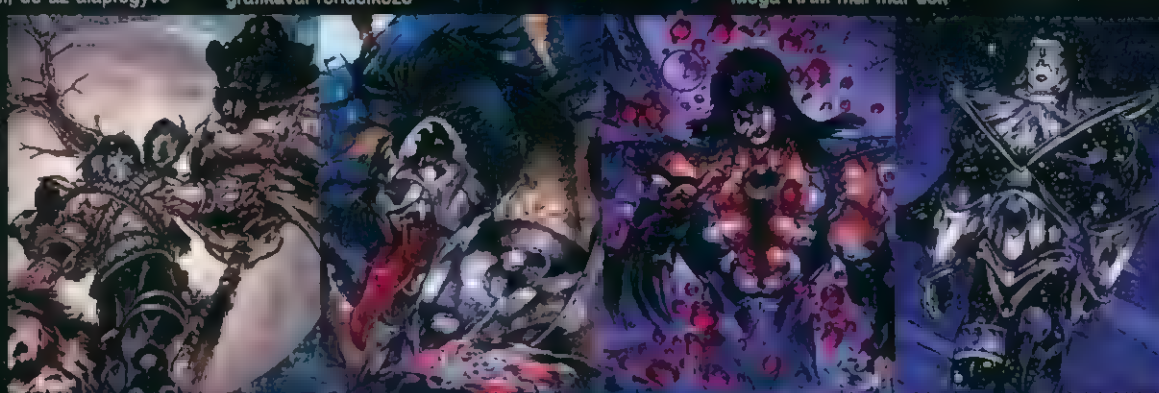


egy kicsit sűrűn vagyunk!

## Summa-Summárum

Kétféle véleményt is alkottam a végére. Kezdjük az FPS rajongó véleményével, amit a műfaj kedvelőinek a figyelmébe ajánlok. Szóval a játék single módban leginkább a Blood 2-höz hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy

ennek a programnak a hangulata sokkal jobb lett. Mind a zene, (Kiss rajongóknak unikum) mind a horrorisztikus szép grafika, és a játék erősen "dark" hangulata elég ahhoz, hogy hatalmasan szórakozzunk. Az egyetlen megemlítenivalóm az,



ütőt, nemegyszer fogtam vissza lélegzetem egy pillanatra. A legjöpőbbek az "arachniclown" és a "blademaster" névre hallgató bestiák. A hatalmas bohócfejjel rendelkező, és villámokat köpökdő pók, valamint a szemei helyén hatalmas pengékkel viselő félmamoszterűny voltak a kedvenceim. Két apróságot azért itt még megemlítek az ellenfeleinkről. A negatívum, amit itt felfedeztem, az az ellenfelek számában keresendő, ugyanis elég kevés fajta vállal szerepet a játékban.

Könnyebb fokozaton a negyed, vagy akár a fél pályát is bebarangolhatjuk úgy, hogy senkivel, vagy éppen csak a leggyéresebb számban jelentkező ellenlábassal akadunk össze. Ötlet pillanatok alatt el lehet takarítani. A pozitív érzések első sorban az engine-t dicsérik. Ha észre akadtok valahol, a magukból folyamatosan kisebb bestiákat köpökdő "spawner"-el próbáljátok ki azt, hogy vártok néhány másodpercet! A spawner addig löki ki felé magából a dögöket, amíg ki nem lök, de

játék, mint ahogy azt a képek is bizonyítják. A programozók csak a játéklevelet, és a grafikát készítették el, magát a grafikát motort jobbnak látták, ha licenszik egy másik cégtől. Ez a cég a Monolith Productions volt, az engine pedig, az a LiteTech névre hallgató grafikai felület, amit a Monolith annak idején a Blood 2-höz fejlesztett ki. Mint minden grafikai felület, úgy ez is jó pár változáson ment át az idők folyamán. A nagy alapok azok maradtak, de a poligonszámot egy kicsit megnövelték, és a textúrák felbontása és kidolgozottsága is nőtt egy kissé. Ebből maga a Monolith fejlesztett ki néhány újdonságot, de az igazi nagy számot azért megécsesít a Third Law Interactive követte el. A Blood 2-nél az egyetlen nagy nemteltséget, a karakterek mozgása jelentette, ugyanis ez egy kicsit mesterkéltre sikerült. A Third Law viszont itt egy kis varázslattal követett el. Most már ugyanis, ha nem is tökéletes, de százszor jobb

kal jobb a helyzet. Itt is van ugyan egy kis swappelgetés, de már sokkal gyorsabb a töltés, és a szaggatás is elhanyagolható. A 3d-s kártyákról csak annyit említek meg, hogy egy 16 megás Nvidia vanta-val vagy voodoo II-vel már egész tűrhető framerate-et tudunk kihozni a játékból. Mindez persze egy legalább 300MHz-s Celeron processzor mellett értendő. Aki ennél jobb kártyával rendelkezik, annak már semmi nagyobb gondja nem lesz a program futtatásával. Az általam ajánlott konfiguráció egy PII 300-as processzor, 64 Mb RAM, és második generációs 3d kártya.

Sajnos még ez a program sem támo

gátja mindenképpen a normál vagy annál nehezebb fokozatot válasszuk, mert különben unalmassá válik. Aki a Q3A-n edzeget, annak még így is olyan lesz, mintha egy lassított filmet nézne.

A kevésbé megszállott FPS kedvelő, de pártatlan gémer véleménye szerint is érdemes a játékot kipróbálni, annak ellenére is, hogy nem nagyon nyújt többet annál, mint amit az FPS kategóriától azt már megszokhattunk. Ez a program, pontosan olyan, mint egy átlagos FPS egy kicsi humorral, horrorral, sőtél hangulattal, és nagy adag vérrel.

Uriel

## külső/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

## summa summarum

Cirkuszbeleépő egy felnőtt előadásra, ahol a porondmester maga az ördög

## végitelet

# 86%



# A KISS zenekar

Az együttes 1973-ban alakult Amerikában.

Eredeti felállás: Peter Criss – dob

Ace Frehley – gitár

Gene Simmons – basszusgitár

Paul Stanley – ének, gitár

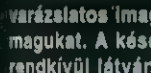
Mint glitterrock csapat kezdtek de a 70-es évek közepétől metálós hardrockra váltottak. Egyes szakírók szerint a Kiss zenéje gótikus hardrock.



A zenekar tagjai sokáig eltitkolták személyiségüket, képregény-jelmezt és maszkot öltöttek, lemezeik, rendkívül látványos koncertjeik a rockzene gótikus, a mindennapi életben felülemelkedő vonásait hangsúlyozzák. Ennek dacára a horrorisztikus elemek és a

hangzásvilág miatt tekinthetjük őket a metál képviselőinek is.

Az együttest 1971 végén Stanley és Simmons alakították, de valódi megalakulásuk csak két évvel későbbre tehető, akkor csatlakozott hozzájuk Criss a Chelsea nevű együttesből és Frehley, akit egy próbameghallgatáson választottak ki. Már a zenekar debütálásakor megvolt a



varázslatos image: kizárólag festett arccal fotóztatták magukat. A későbbiek során az arcfestést, rendkívül látványos szőnymaszkok és



színpadi díszletek is kiegészítették, ez segítette hozzá a Kist, hogy a világ leglátványosabb showműsorait produkálja, pazar világítással, pirotechnikával, színpadi hidraulikákkal.

A zenekar kitűnő koncert lemezeket adott ki, népszerűségüket fantasztikus filmjük is fokozta (Kiss In Attack Of The Phantom). 1978-ban mind a négy tag szólólemezt jelentett meg,



valamennyi siker lett, többek között azért is, mert vendégként világsztárok szerepeltek ezeken a lemezeken.

1980-ban Peter Criss távozik

az együttesből, így az Unmasked lemezen sessionzenész dobolt, Eric Carr.

1982 elején a Killers című válogatás-lemez kiadása előtt Frehley megbetegedett és híre ment, hogy a Kiss feloszlik, de az év végén a gitáros újra színpadra lépett.



A Creatures Of Night című lemez bemutató turnéján még játszott, de hamarosan kiderült,

hogy már a lemezen sem ő gitározott, hanem Vinnie Vincent.

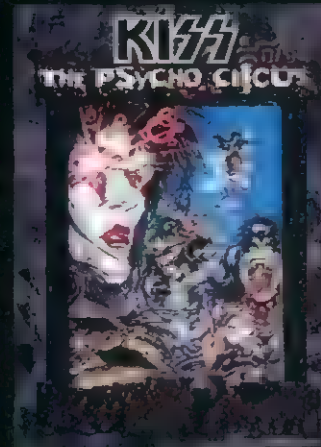
A zenekar népszerűsége ebben az időben csökkent, ezért 1983-ban a Lick It Up reklámozására új ötlettel álltak elő, eltávolították magukról a festeket. Az Animalize albumon mutatkozott be a Black Jack-ből érkezett új gitáros Bruce Kulick.

1996-tól újabb jelmezes debütálás, újra összeáll a négyes fogat, újra festik a maszkokat, s beindul a rock-történet egyik leglátványosabb cirkuszi show műsora, a több mint kilencven helyszínből álló világturné.

1999-ben újabb film: Detroit Rock City. És a shownak még nincs vége, 2000-ben is folytatódik a látványban felülmúlhatatlan, zenéjében lényűgöző KISS koncertsorozat.



# KISS Comic Books



dobását. A banda, a feltűnően kifestett arccal és a kemény rockzenéjével ideálisnak mutatkozott egy akkoriban még gyermekcipőben járó képregény-műfaj megteremtéséhez. Mint később

kiderült ez az első igazi cyberpunk stílusú képregény megszületéséhez vezetett. Voltak, akik ezt a mindenképpen akkor még ismeretlen műfajt, megpróbálták úgymond megkérálni. Létrehoztak egy történetet, amelybe beleszótk egy rakás dark fantasy, horror és

thriller elemet, amit aztán már csak egy elképzelt punk környezetbe kellett behelyezni, hogy aztán megszülethessen a cyberpunk stílus. Ennek a stílusnak az ismertetőjegyével a felfokozott brutalitás hű ábrázolása, és a már említett fantasy környezet együttes jelenlétében voltak felismerhetők.

Sajnos jó néhány akkori ígértesnek tűnő próbálkozás kudarcba fulladt. Nem is egy történet csak egy-két kladást élt meg, majd eltűnt a süllyesztőben. A KISS szerencséjait a zenéje hozta meg. Az ez idáig inkább könyvekben hódító cyberpunk stílust ugyanis nem nagyon "ették" képregényformában. Csakhogy a KISS jelentős rajongótáborral rendelkezett. Ezért nem titkolta saját magukról tervezték a képregény "jó" hőseit. A képregényt a mai formájába aztán Todd McFarlane segítségével álmoták meg, aki nagyszerűen ki tudta használni a KISS már meglévő design-ját. A festett arcú szuperhősök, akiknek még ráadásul a KISS-hez is közik van. Innen már rakétasebességgel kezdtek emelkedni a csúcsok felé. A folyamatos reklámok és a KISS saját képregényét is reklámozó zenéje futótűzként terjedt a rajongók és az egyszerű képregény-falók között, akik ezután már ha csak egy példányban is de megvettek egy számot, amely aztán az új stílusával és jó rajzaival, történetével megnyerte a mindig újat kereső emberek tetszését. Így terjedt el a stílussal együtt maga a KISS The Psycho Circus című cyberpunk, és fantasy elegyet magában hordozó remeke. Ma már nincs olyan online képregény forgalmazó, aki ne tartana KISS képregényt. Még az első számot is folyamatosan újranyomják, mert van rá igény és megrendelés. A csúcs felé tartva aztán mikor megjelent az azonos című lemez is, a forgalmazó piacra dobta a gyűjtőknek szánt

Úgy tizenkét évvel ezelőtt pattant ki néhány pihent agyú ember (na és a KISS együttes tagjainak) fejéből az a gondolat, hogy a már így is eléggé felfokozott imázst lehetne még egy kicsit tovább is növelni, az akkor már bevett tendenciák egyikével. Szinte minden akkor futó együttes, tévésztár, és tévésorozat rendelkezett de legalábbis tervezte a saját képregény piacra



kartyák mellett, a ma igen nagy népszerűségnek örvendő akciófigurákat is. Mint ismeretes mostanra pedig elkészült a képregény PC-s játékverziója is, amitől legalább akkora sikert várnak. A neten az eladási listákat tekintve a manga mellett az első tizben ott található a Psycho Circus képregény, ami a műfaj népszerűségét bizonyítja, és ez még most sem stagnál, hanem emelkedik.





# BANG!

## GUNSHIP ELITE

★ TÚLMÉRETEZETT PIRÍTÓK HARCA A GALAXISON TÚL...AZ ERŐ (MÉG A 3D KÁRTYA) LEGYEN VELED!

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

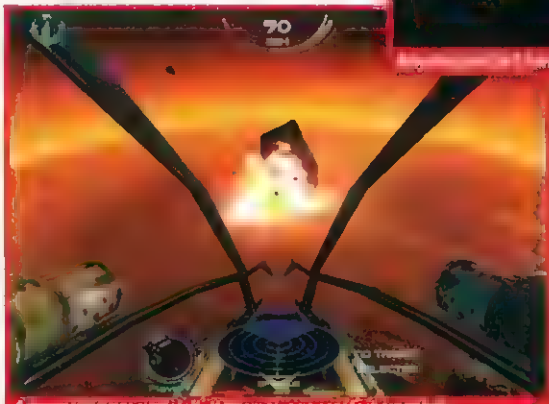
Fejlesztő: Rayland Interactive  
Kiadó: Red Storm Entertainment  
website: [www.rayland.com](http://www.rayland.com)  
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM  
3D gyorsító: Direct3D, Open GL  
Multiplayer: LAN, Internet

**M**anapság se szeri, se száma az egymás után, szinte ver senva megjelenő space shootereknek, és az újabb tendenciát képviselő űr-stratégiai játékoknak. Bizony ezen a téren sem könnyű ma már újat mutatni, mert bár a videóvezérlők fejlődnek, és így nő a grafikai színvonal, csak sajnos a pénztárcánk nem fejlődik ezzel egyenes ütemben. Az első (legalábbis számomra) igazán nagy áttörést jelentő játék ebben a kategóriában, az azóta is igen előkelő helyen álló Forsaken volt. Ez volt az első igazán lendületes és szép grafikával megáldott program, amelyben a lenyűgöző látvány mellé egy jól kitalált játékmenet is tartozott. Nem mondhatjuk azt sem, hogy könnyű vagy éppen unalmas volt, mert bevallom, én bizony

már az első pályákkal is igen sokat szenvedtem. Talán a nehézségi fokozata és a folyamatos rejtett kapcsoló keresgetés, és reaktor kikapcsolgatás volt az, ami nem igazán jött be nálam. Egy olyan játékot képzeltem el akkor a Forsaken-nél, mint a jó öreg C64-esen lévő Katakis volt. Ott inkább a játékot, a féktelen akciót, lövöldözést, és az

elejétől a végéig tartó pörgős játékmenet jellemezte. Az viszont biztos, hogy a Forsaken elsőpró sikerére a 3dfx kártya megjelenése is igen nagy szerepet játszott. (Uriel itt most belemegy egy kis történelemórába, de nem volt szívem meghúzni, talán nektek is tud újat mondani – Sz.JVC.)

Kevesen tudják ugyanis, hogy a voodoo megjelenésével egy időben kezdték el fejleszteni a Forsakent, amelyet aztán a ma ismert formájában, már nem is akárhogyan álmodtak, és valósítottak meg. A Forsaken-t készítő Acclaim ugyanis akkoriban szövetkezett az első 3d gyorsítókat készítő 3dfx-el. Az Acclaim már azelőtt készített egy, csak a Glide-os kártya tulajdo-

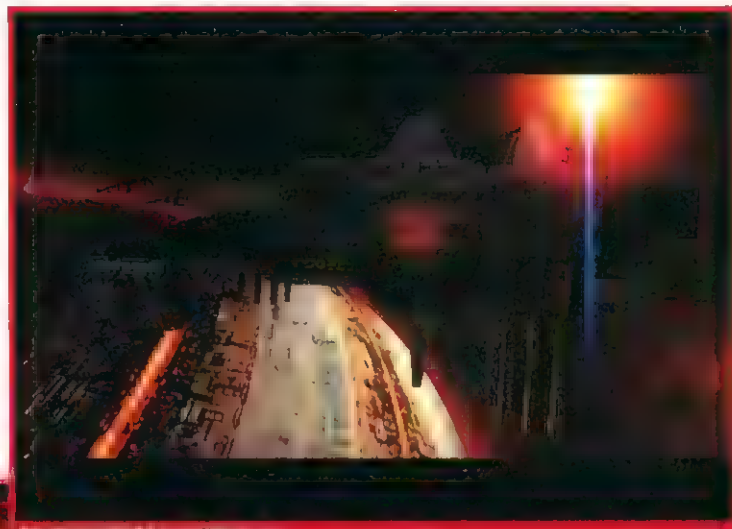


A kizárólag biztos kinevelteték a pejzsgenerátort a gépben

nosok számára élvezhető játékot (mint ismeretes ez csak és kizárólag voodoo kártyán futott) a Turok the Dinosaur Hunter-t. Azonban a 3dfx fülébe jutott az éppen készülő új project

(Forsaken), és ők úgy döntöttek, hogy ha az akkor már javában futó voodoo 1-es nem

is, de a még csak kísérleti stádiumban lévő voodoo 2-es kártyát éppen valami hasonló dolgon lehetne a legjobban kipróbálni. Éppen ezért szépen összeállva az Acclaim-mal, nekifogtak a játék segítségével kihúzni a lehető legtöbb



bet a készülő kártyából, és elkezdtek reklámozni a voodoo 2-est a programmal együtt. Természetesen a voodoo szépen fizetgetett mind ezért a programozóknak, akik a pénz mellett tanulmányozgathatták a 3dfx új üdvöské-

jét is. Ez a kooperáció aztán később már nem működött, mert az Acclaim rájött, hogy a D3d-ben sokkal nagyobb lehetőségek rejlenek, és elkezdtek hanyagolni a Glide-os programozást, miközben inkább az új tendencia felé, kezdtek érdeklődni. Később még készült egy project a 3dfx szárnyai alatt a Turok 2 Seeds of Evil személyében, de ez már csak egy szép csöndes búcsúnak volt mondható. Elég nehéz elhinni azt, hogy még a mai világban sem könnyű egy olyan jó játékot "elkövetni", ahol azt a bizonyos pörgő játékmenetet valami egészen új is követ. Itt az új

alatt már nem valami eget rengető grafikai újítást vagy egy egészen új szuper játéktípust kell érteni. Mindezek kivitelezése ugyanis jó pár évnnyi fejlesztőmunkát vesz igénybe, elég, ha itt most csak az Unreal-t, vagy a még meg sem jelent de már vagy 4 éve folyamatosan készülgető Max Payne-t megemlítem. Az igazán nagy projectek megírásához bizony ma már nem elég az egy-két év. Amíg a kisebb gépek (C64, Amiga) futottak a piacon, addig mindennaposak voltak az egész estét betöltő Elite és Battle of Britain csaták. Ezeket a csak "számítógépen" élvezhető programokat aztán követték a korai konzolos (Sega Mega Drive) próbálkozások, melyek legtöbbje egyenlő volt a nullával, vagy legalábbis igen ritkán ült eléjük még egyszer az ember, ami abból is adódott többek között, hogy az említett géptípus



Ha minden igaz, ez a kis ionágyú most porra lösz...





Egy jó éjszakai támadás...

egyszerűen kihalt egy-két év alatt. Lásd itt a jó pár emberhez csak hírből eljutó Commodore Cd32-t, amely ahogy elkezdett volna elterjedni már sajnos ki is pusztult, pedig nem lett volna rossz gép. A már említett időté-nyező hiánya miatt, aztán mindig nagy meglepetést okoz az embernek az, ha egy viszonylag rövidebb idő alatt elkészülő játéknak már a demó verziója is olyan benyomást kelt, hogy az alól igencsak nehéz kiszabadulni. Alig néhány hónappal ezelőtt egy alig tizenöt megás kis demó jelent meg a Bang-ból, amelyet csak egy kis regisztrációs lista kitöltése után lehetett letölteni. Ebben az e-mail címre és a konfigurációra voltak kíváncsiak, amelyből lesűrhető, hogy egy kompatibilitást vizsgáló teszt verzió volt a letölthető prog. Ezzel játszani sem lehetett, csak egy körülbelül

ez most tetszeni fog nekem vagy nem, de úgy se, hogy vérbeli játékos módjára mindennel leülök játszani, és rögtön végig is nyomok mindent, ami elem kerül. Még az igazi megszállottaknak is megvan-nak a maguk favorizált műfajai. Példának okáért bármilyen jó, én

aztán egy percnél többet nem tudok eltölteni egy Forma-1 program előtt, mert számomra egy kicsit unalmas folyton csak körbe-körbe menni. Megnézni megnézem az autós játékokat, de a minősítést azt végképp nem vállalnám, mert abszolút nem értek hozzájuk, és még béna is vagyok hozzá. A Red Storm által kiadott Rainbow Six sorozat viszont mindig is a legnagyobb ászok közé tartozott nálam. A legjobb példa azonban pont itt jelentkezik az előzőleg taglaltakra. Ha egy csapat jó egy stílusban, attól még prezentálhat valami jól egy teljesen más programfaj-tában is. A prezentálást itt szó szerint kell érteni, mert a programnál, amit most bemutatok, csak mint kiadó mű-kódott közre az RSE, magát a játékot az eddig viszonylag kevésbé ismert

Rayland ké-szi-



nyolc-tíz perces úgynevezett "self-playing" demót láthattunk, amiben a gép egy adott pályán keresztül repülgetett és lövöldözött a ritkán felbukkanó célpontokra.

Csak megjegyzem, hogy ez a verzió még nem hatott valami nagyon rám, mert a TNT kártyákon felbukkanó képfirissítési hiba miatt folyamatosan villogott a kép, amitől az egész élvezetellen volt. Nosza uninstall, de rögtön. Másnap aztán meg is írtam nekik a "szerelmeslevelet".

Néhány hónappal később, a megjelenés előtt alig egy hónappal egy száz-szorosára javított, és immár játszható demóverzió látott napvilágot, amely igazán nagy hatással volt rám, és mindenki másra is, akiknek megmutattam.

Nem is tudom, hogy a játék vagy inkább a játékmenet az, ami az embert egy ilyen programban magával ragadja. A legtöbb esetben az első benyomás elég ahhoz, hogy valaki rabjává váljék egy játéknak, de ugyanez ahhoz is elég, hogy soha többé egy pillantást se vessen rá. Ezt ne úgy értsétek, hogy én az első látásra döntöttem el azt, hogy

olvasható riportokból kiderül, hogy a hangulatteremtésben közrejátszott a nagy testvér közelsége is.

### A Játék

A történet szerint egy fiatal pilótát alakítunk, akit frissen soroztak be az úgynevezett elite pilóták védelmi rend-jébe. 20 fokozatosan nehezedő miszsi-ón keresztül, léphetünk be a Gunship pilóták életébe mindennapjaiba. Megismerkedhetünk az idegen ellenfelek igen széles skálájával, az egyszerű szinte egy lövéssel elpusztítható vadászgépektől, egészen a félelmetes idegen rombolókig és cirkálóig, vala-mint az egész regimentekből álló kalózhajó csapatokig. Teljesen 3D-s, eszméletlenül szép (talán a legszebb, amit valaha láttam) környezetben játszódó fantasztikus világba kalauzol el minket a játék, ahol az idegen aszteroida mezőkben barangolva, minden egyes szikladarab mögül a halál les ránk. Nagyon izgalmas és lendületes minden egyes mozzanata a játéknak. Nem kell attól tartanunk, hogy könnyű dolgunk lesz, mert az ellenfél vadászai bizony mesterei a manőverezésnek.

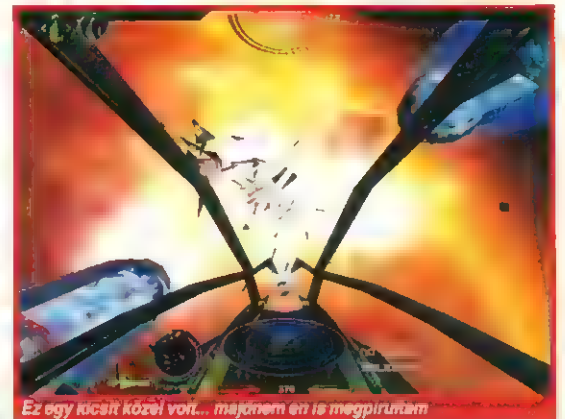


Választható a single mellett arcade és természetesen multi-player opció is. A feladataink egészen egyszerűek és lineárisak

Minden egyes fegyvert nekünk kell az ellenfelektől megszereznünk, amely viszonylagosan meglehetősen a dolgunkat. Ha kilövünk valakit, véletlenül megjelenehet a roncs helyén lőszer, energia, erősebb pajzsrendszer vagy akár újabb fegyverzet is. Az ellenfeleink között felfedezhetünk néhány különleges alakú, nagyobb, színesebb esetleg csak a többiek között várakozó gépeket, amelyek amíg meg nem támadjuk, csak gubbasztanak és nem adnak

lesznek majd, de azért rendszeren nehezednek majd, mert ezt már megtapasztalhattam. Magát a történetet ízig-vérig kivesézhettük, ha lefuttatjuk a főmenüben a Story címszó alatt rejtőz fantasztikusan szép, a játék saját engine-jével készített demót. Inkább nem térek ki a minden részlet-be menő taglalásba, mert két oldalt meg lehetne tölteni a prologus teljes egészében történő leírásával. Legyen elég annyi, hogy fiatal barátunkat a parancsnok, mint könnyű utánpótlást, rögtön a mélyvízbe dob be. Mivel kitűnő kiképzésben részesültünk és teszteredményeink alapján a legjobbak

közé tartozunk, feletteseink úgy gondolják, hogy azonnal megbízhatnak minket komolyabb feladatokkal. Az első küldetésünk lesz majd a történet szerint a mérce arra, hogy vajon megfelelünk-e erre a feladatra. Természetesen helyt kell állnunk, ha szeretnénk tovább játszani a játékkal. Az első bevetésen mivel "harcedzetlenek" vagyunk, nem fognak a csúcstechnikára ültetni minket, az csak a tökösebb gyerekeknek jár. A legkisebb galacsinköpködővel felszerelt hajóval kell egy stratégiai fontosságú hajót megvédenünk, hogy arról az ellenfél ne tudjon adatokat lopni.



Ez egy kicsit közel volt... majdnem én is megpirultam

különbözőbb életjelet magukról. Ezek az ellenfél úgynevezett vezérhajói. Tőlük, már ha sikerül őket megpurcantani, jó pár stuffot elszedhetünk. Ezek közé tartoznak az eltérő mennyiségű energiapackok, lőszer, újabb fegyvertípusok pajzsgenerátorok vagy/és fegyverupgrade-ek. Fegyverzetünk az egyszerű ionágyúktól egészen a speciális plazmavetőkön át, a többféle célkövető rakétáig terjedhet. Természetesen lesz módunkban felvenni igazi "atomvillantókat" is, amelyekkel egy csapásra egész szektorokat takaríthatunk ki. De jobb, ha ezekkel egy kicsit óvatosabban bánunk, mert



Egy Supótt - egyike a menőgépeknek





előfordulhat, hogy elpusztul az is, amit meg kellett volna védenünk, vagy ha túl közel vagyunk, akkor nekünk is reszeltek. A küldetéseinket is megkönnyítették a készítők. Minden egyes küldetés előtt lefut egy kis intró, amelyben egymás után felsorolják a feladatainkat, bemutatják a megvédendő, vagy

az adott pillanatban. Ha mondjuk, elsűrünk egy küldetést akkor sem kell aggódni, mert ha figyelünk, az okos kis gép elmondja a debriefing menüben azt, hogy mit kellett volna tennünk a siker érdekében. Ez egy kicsit, megkönnyíti a játékot, de a hardcore játékosok kikapcsolhatják a menüben ezt az opciót, ha fokozni szeretnék az izgalmakat. A gépünk emellett még egy rakás hasznos műtyűrkét is rejt. Ilyen a rakétaelhárító és fegyverzavaró együttes, vagy az elektronikus célkövető és célkiválasztó rendszer, és számítógépünk szemeként is felfogható különlegesen érdekes radar, amely az éppen kiválasztott célpont összes tulajdonságát felsorolja, kezdve az energiájától a páncélvédeltségéig és a harci besorolásáig. A harci besoroláson, az ellenfél veszélyességi foka értendő. A kezdetekkor természetesen még csak a legkisebb gépek ellen fogjuk a harcot felvenni, de vigyázat, a nehézségi fokozat megváltoztatásával jó néhány érdekességet tapasztalhatunk majd. Ilyen például az, hogy a közepes, és az e feletti fokozaton az ellenfeleink is elkezdnek gyűjtögetni.

meg kell mentenünk ahhoz, hogy továbbjuthassunk a következő küldetésre. Emellett nehezebb fokozaton eltűnnek még az olyan apró segédberendezéseink is, mint a célkövető rendszer és a vadászgépek mintájára működő "csali", vagy rakétaelhárító. Nagyon jó az ütközések és a fegyverek hatásfokának a jellemzése. Az elhárító pajzs ugyan véd bennünket, de ha nem vigyázunk, akkor a filmekből már ismert "shield override" jelzés villog majd az arcunkba, és ha nem veszünk fel gyorsan egy energiapackot, (már ha lesz a közelünkben) akkor bizony néhány pillanattal később leválik, és azonnal védtelenül maradtunk. Ha nekimegyünk valaminek, a gépünk azonnal megáll, ami nagy hiba, ugyanis ha valaki tíz másodpercnél tovább nem hogy áll, hanem csak lassan megy, máris csillogporként fejezi be a pályafutását. Bár nem új, nagyszerű hangulati elem, és mint ilyen nagyon jól eltalált, hogy a gépünk sérülésével fokozatosan tönkremegy fegyverrendszer, vagy a célzó berendezés is, valamint egyre komolyabbá válik az elektronikai rendszer meghibásodása. Ilyenkor is azonnal jelez a fedélzeti számítógép, a radarunk pedig szépen elkezd recsegni miközben az automata célkereső, és célkövető rendszerünk szabályosan le-fegy. Mint már említettem, ha fel tudunk venni egy kis energiát, ezek a hibák, eltűnnek. A játékidőt egészen jól ki lehet tolni, ha a nehezebb fokozatokat választjuk, mert sajnos az easy beállítás mellett nem sok kihívást tartogat számunkra a program. Ugyanilyen nehezítést érhetünk el például az automatikus célzórendszer kikapcsolásával, aminek hatására egyáltalán nem állnak rá a fegyvereink az ellenfelekre, hanem csak a saját ügyességünkre kell támaszkodnunk a gépek kilövésénél. Mint az I., és II. világháborúban, az úgynevezett "rátartásos-elélövés" módszer válik be a legjobban. Tudjátok, amikor a saját és az ellenfél gépének távolságát valamint az egymáshoz közelítés sebességét, megbecsülve a másik gép orra elé lövünk, hátha az belefut a fegyvereink által szított plazmazivatarba.

A következőket sajnos még nem tudtam kipróbálni, de a neten felbukkanó FAQ-ban már olvasható, ezért jó tanácsként leírom: A kötelékrepülés szabályzatáról van szó. A történet előrehaladtával nekünk és a mellénk kerülő pilótáknak is ugyebár növekszik a harci besorolása, amely magával hozza, hogy egyre ügyesebben kell majd megválasztanunk a csatarendün-



Célkövetővel nem nehéz a pirtás

ket. Itt elsősorban arra gondolok, hogy miként osszuk szét az embereinket. Kik legyenek azok, akik csak a védendő célpontot vagy konvojokat fedezik, hogyan állítsuk keményebb ellenfeleinkre a legjobbakat. Mint említettem ezt még nem volt alkalmam látni,



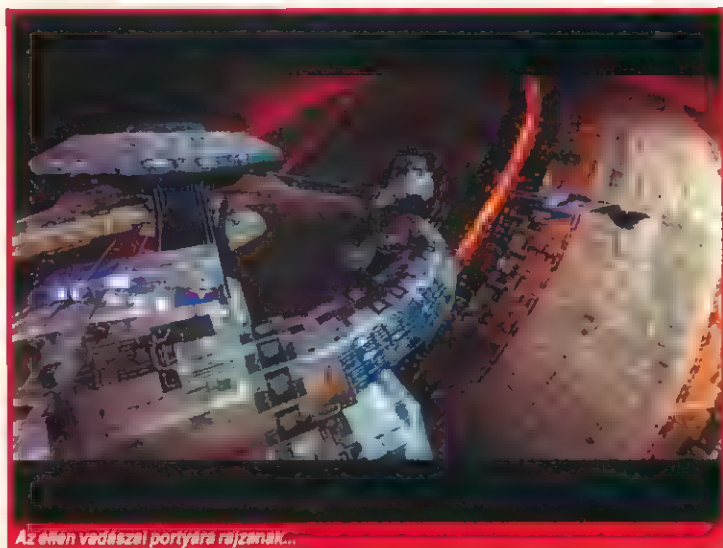
úgyhogy ezért ne rojjon meg senki. Azt hiszem

ennyivel most be is kell éretnem, mert a rendelkezésemre álló néhány nap alatt sajnos többet nem tudtam meg a programról. Mindenestre azért remélem, hogy néhány jó tanácsot azért fel tudtok majd használni.

## Milyen gépen futtasuk?

Mint azt már megszokhattátok tőlem, most is leteszteltem a programot egy gyengébb gépen is. Mivel adott a lehetőség, azért ezt szándékaik szerint majd máskor is megteszem, hogy azoknak is nyújthassak egy kis eligazítást, akik esetleg egy gyengébb konfigurációval rendelkeznek. Persze nem szeretnék senkit sem untatni, ezért akit nem érdekel, attól azt kérem, hogy ugorja át ezt a kis részt.

Szóval a minimum konfiguráció, most is egy Pentium I-es 266-os processzor volt (kisebbit nem találtam) 32 MB SD RAM-mal, és egy voodoo 2-es kártyával. Sajnos itt van egy rossz hír is a voodoo tulajdonosok részéről, mégpedig az, hogy a program a legelső voodoo 1-es szériát és a "híres" voodoo rush-t egyáltalán nem támogatja. Mindenekelőtt felhívom a figyelmeteket arra is, hogy a gépünkre a lehető legújabb 3dfx driver legyen felrakva, mert a program csak ezen fut normálisan. Én jómagam a régebbiekből kettőt is kipróbáltam, de csak a fehér képernyő mosolygott rám az indítás után. Lehet, hogy meglepő lesz, de itt végre



Az ellen vadászai portyára rajzanak...

éppen elpusztítandó célpontot (célpontokat), és az ellenfelekről is megkapjuk a számunkra fontos összes infót. A gépünk egy speciális, egyébként a hangulathoz remekül illő fedélzeti computerrel is fel van szerelve. Ez a kis szerkezet a kellemes női hangján folyamatosan közöl velünk minden egyes változást, vagy éppen az aktuális küldetésünkhöz tartozó összes tudnivalót. Ezek alatt értendő az is, hogy éppen mit kell tennünk

Vidáman összeszededgetik előlünk az energiaccuccokat, fegyvereket, upgradeket. Emellett természetesen, hogy a manőverezési sebességük és tudásuk is igencsak felfokozódik. Néhányukat már kész művészet külön, sőt a vezérgépek leszedéséhez már-már pilótazseninek kell majd lennünk. A nehézségi fokozat befolyásolja még például a küldetéseink kimenetelét is. Arra gondolok, hogy amíg könnyebb fokozaton elég például, ha a megvédendő hajók közül csak egy marad meg, addig nehezebb fokozaton ugyan-ezeknek legalább a felét







A tönkretétel székhelye – természetesen jó messze a frontvonalaktól

beszámolhatok egy viszonylagos pozitívumról, mert a program egész tényleg futott 640x480-as felbontásban, ha közben a geometric detail-t nem vesszük medium fokozat fölé. Az optimális gép itt is, egy Pentium 2, 266, vagy 300 MHz-es processzor, legalább 64 Mega RAM és egy viszonylag olcsóbb, S3 Savage 8 vagy 16 MB RAM-mal. A readme-ben leírt, és az optimumbam megemlített "hűzős" gép viszont szerintem abszolút túlzás. A program egyébként a grafikai meghajtót dicsérendő tökéletesen

futott a gépem 1024

x768-as felbontáson, 32 bites színmélységgel. Egyetlen helyen sem

lapsesztallam nagyobb framerate csökkenést, még akkor sem, amikor nyolcan-tizen voltunk a képernyőn közvetlen egymás közelében.

## Néhány szó a kezelésről

Itt most külön nem térek ki a kezelőszervek billentyűzetkiosztására, (egyébként sem közzöltük volna, mert rengetegen tiltakoztak ellene) mert azokat a menüből egy pillanat alatt át tudjuk majd konfigurálni, a magunknak legjobban tetsző beállításokra. Emellett nem is sok van belőlük, körülbelül tízpercnyi játék után már tökéletesen megy az irányítás. A mouse-al változtathatunk irányt teljes 360 fokban, míg külön gombokkal adhatunk gázt, vagy fékezhethetünk, illetve foroghatunk jobbra és balra az

## Rokon lelkek

### Descent 3

Nagyon jól kezelhető, látványos space shooter, korszakalkotó grafikával – az űrszimulátorok Quake-e. (ld. 576 '99/7-8 – 85%)

### Forsaken

Hangulatos játék, nagyon eredeti karakterekkel, izgalmas, FPS jellegű játékmennet. Érdekes módon a profi grafika nem igényeli a profi gépet. Már csak ezért is érdemes kipróbálni, nem?:-) (ld. 576 '98/6 – 96%)

oldalazás helyett. Apropó ha már az irányításnál tartunk. A joystick-kal rendelkezőknek még megemlítem, hogy nem egy egyszerű dolog a bekonfigurálás. Ugyanis nekem állandóan vagy túlságosan érzékenyre, vagy éppen ellenkezőleg nagyon "lányhára" sikerül a

beszélék. Amikor jobbra vagy balra kiforgunk az ellenfelek elől, mindig egy kicsivel tovább gördül a gépünk, mintha lenne egy kis gravitáció is az űrben. Nem kell megijedni, nem vészes a dolog, de azért mint említettem, jobb ha bemelegítünk egy kicsit a csatázás előtt.



Ó, azok a csodálatos fényeffektek...

## Végítélet..

Mondhatom egészen nagyszerű, amit összehoztak a fiúk. Egy 100%-ig akció space shooter, amelyből hiányzanak az ilyen játékokat megnehezítő túlkomplicált küldetések. Itt nem kell hat, vagy hét lépcsőből álló bonyolult feladatokat megoldanunk. Mint azt a játék neve is mutatja, (BANG!) csak durr a

dolog. A lehető legjobb megoldásnak a mouse-al történő irányítást ajánlom, miközben a fegyverválasztást és a tolóerő állítását, rákonfiguráljuk a billentyűzet néhány egymáshoz közel eső gombjára. Ezek után már megy is minden, mint a karikacsapás. Azt még jó, ha tudjuk, hogy a játék előre haladásával a mi gépünk mellett, az ellenségé is igen-



csak felgyorsul majd, így igencsak elkél, ha ellőttünk néhány órát a könnyebb pályákon

egy kis gyakorlással. Őszintén mondom, kell egy kis idő megszokni a játék, egyébként gyönyörű grafikát mutató engine-jének a sajátosságait. Itt elsősorban a fantasztikusan élethűen bemozgó, lengő, csúszó gépről

közepébe, bemérni az ellenfelet aztán feszüljön rá az ujjunk a tűzgombra. Ha viszont azt hisszük, hogy könnyű dolgunk lesz, nos akkor tévedtünk. Egészében véve megint csak a hangulat az, ami a játékban igazán megfogja, és el sem eresztí az embert. Minden egyes moz-

zanata a játéknak pontosan eltalált, szinte semmi sem lóg ki a sorból. Akik szeretik a kihívást, nos azoknak is csak ajánlani tudom majd a Gunship Elite-t, mert már normál fokozaton is meg kell izzadnunk a babéroért. Igazán üdítő a mai egyre-másra, szinte havonta megjelenő űr

stratégiai programok között egy a Bang!-hez hasonló programot felfedezni, amely nem csak szép, hanem egyszerű és jól is játszható. Mint azt már az elején említettem a Descent sorozathoz hasonló játékokból már jó pár megjelent az utóbbi időben. Ezek viszont sokkal bonyolultabbak voltak, több időráfordítást igényeltek, és szerintem az egy végigjátszás után nem is nagyon kerültek le még egyszer a polcokról. Viszont a Gunship Elite higytek el, azonnal belopja magát az ember szívébe. Gyors, pörgős játékmennetével, azzal hogy nem kell állandóan mindenféle bonyolult marhaságot keresgelnünk ahhoz, hogy a küldetéseket teljesíteni tudjuk, szerintem az egyik legjobb space shooter-t kapjuk a kezünkbe. Utóljára még egyszer mindent összevetve én csak méltatni tudom a játékot. Szuper grafika, jó hangulat, egyszerű de kellően nehezíthető játékmennet, ami azért nem fordul át abnormálisan keménnyé, ha egy kicsit nehezítünk a beállításokon. A hangeffektek és minden egyéb is kitűnően illik a programhoz, jól eltalált, de kár, hogy semmilyen 3d hangzást nem támogat a játék. Mindenki, aki egy jó kis lövöldözős játékot szeretne, ahol nincs szükség a bonyolult feladatok megoldására, próbálja ki a full verziót. Bár a készítő a programot csak ösre ígérték, ez nekünk játékosoknak felüdülésként jött, hogy most, már a forró nyár közepén megjelent. A konzolosoknak is jó hír, hogy a BANG! a PC-s verzió után nem sokkal már Dreamcast-on és PSX 2-ön is meg fog jelenni.

-Uriel-



Idője elmúzni ebben a naprendszerben – már úgy sincs kiűzve

külsőin/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

ÁZAVATOSSÁG

ZENEBONA

summa summarum

Az utóbbi idők egyik legszebb Space Shootere, tele izgalommal

végítélet

89%



## ★ HÜVÖS KISÉRTÉS...

**Feljesztő:** Black Isle Studios  
**Kiadó:** Interplay  
**website:** [www.interplay.com/icewind](http://www.interplay.com/icewind)  
**Minimum konfiguráció:** PIII 233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** PIII 266, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

És csak a bölcs öregek tudják azt,  
amit csak a csatában megfáradt,  
hályogos szemek képesek meglátni.  
Egy napon ezek az idegenek dicsősé-  
gesebb hőskökké válnak, mint maga a

gátjait. Ha valahol feltűnik az "Ork",  
"El", "Tündér" szavak bármelyike, az  
érzékeim kiteljesednek, a hallásom  
kitisztul, látásom éles lesz, mint egy  
kétkezi pallós éle, és szimatolok, mint egy  
véréb, ha szagot fogott, és ennek  
általában az a vége, hogy én  
elnyerem jól megérdemelt jutalmam.

Szerintem az egész világ köszönettel tartozik Tolkien Mesternék, aki megalkotta ezt a mára már külön iparágga fejlődött műfajt. Mikor életre hívta a Gyűrűk Urát? Olt az, aki ezeket a meséket, kereszténység: a mesékben a mesebeli lényeket elnevezte. A mese elképzelt birodalmát. A rossz vívja örök harcát a jóval, de a győzelem nem győzelem, hanem a győzelem, hiszen a világot összetartó erő. Kevesen tudják, hogy a Gyűrűk Urát könyveket a Gyűrűk Urának szánta. A világ, a szépségei, a sok ezer évszázad elpusztult ember, a jó szűkségszerű, de csak rövid időre (természetesen a történelem léptékeivel nézve rövid időre) szóló győzelme, az eszköz – mindezt nem csak véletlen egyezés. Bizony, a Gyűrűk Urában nem a történet volt az, ami olyan egydivé tette azt (hiszen a párhuzam közté és a XX század első felének történelme között maga Tolkien bevétele szerint sem véletlen), hanem a



naov Jared.

Robert Salvatori (van olyan Fantasy rajongó, aki ne ismerné ezt a nevet?) Iswind Dale trilógiája szívesen alapul a Black Isle Studios legújabb kalandjátékához. Gondolom nem én vagyok az egyetlen, aki valami megmagyarázhatatlan módon gyermekkorom óta áhitatosan vörözöm minden olyan könyvhöz, filmhez – és tulajdonképpen bármihez –, amire az egyébként igen tárogány Fantasy jelzőt rácsapják.

emlékét. Most  
látjuk, hogy néma-  
nyak közületek  
bolondnak, ne ad-  
janak megszál-  
lónak tartanak  
emiatti, de akiket  
vettem együtt rabul  
ejtett a mesékből  
és mítoszokból  
szólt birodalmak  
csillogóan tarka,  
vagy éppenséggel  
bajosan sötét  
szövevénye, azok  
tudják, hogy miről  
is beszélnek. Mi,

### Statistika a Nyugati térsi aluljáróból...

akik együtt szövögetjük terveinket ősi legendákból előlépett mágusokkal, együtt felünk a barbár törzsek halálrasznait harcossal, együtt ver a szívünk a barlanglakó nemes törpökkel, és szinte együtt üvöljük a csatakiáltást az Északi Ijászok maroknyi, de utolsó csepp vérükig elszánt hadával, tudjuk milyen érték is tud lenni egy könyv, főleg egy olyan világban, ahol a könyvek hatalmát egyre jobban visszaszorítja egy másik hatalmas, de kevésbé dicső birodalom.

Mi – büszkén mondhatom, talán nem is olyan kevesen szerte a világban –, akik a szívünkben őrizük ezen világok varázsát, azoknak minden jó, és rossz tulajdonságával együtt, részesei vagyunk egy olyan csodának, amit nemcsak egyszerűséggel, de

világ, amelyben játszódik, és a világot  
 generáló lények sokszínűsége. Az  
 alkotás normák, amelyekkel ezek a  
 hősök (de persze nem csak a hősök)  
 fel lettek ruházva, a nemes jellemek,  
 és dicső kalandok a fantázia legeldu-  
 gottabb zugaiba repítették az olvasót,  
 és ezáltal önmaga is a mese részesé-  
 nek érezhette magát egy kicsit.

Ha már előhozakodtam a legnagyobb klasszikussal, ezúton javaslok mindenkinak, akinek eddig még valamilyen érhetetlen átok folytán szerencsétlenségére sikerült elkerülnie ezt a könyvet, sürgősen pótolja eme hiányosságát, mert nem tudja mit veszít, de abban biztos lehet, hogy nem élhet teljes életet nélküle. Én a mai napig is olvasgatom, pedig már több, mint tíz éve, hogy először a kezembe vettem ezt az irdatlan szerencsmennyiséget, de mindeztől még sikerült ráunnom Gandalfra és a többiekre.

Kicsit hosszúra sikeredett ez a fejtegetés a Fantasy műfaj mibenlétéről, de akik eddig nem szerették, vagy valami





okból kifolyólag nem ismerték (bár én mindkettőt teljességgel elképzelhetlennek tartom), most legalább alkotóknak magukban valami képzelőerőnk megcsillantokról, és talán kedvet is kapnak közülük néhányan, hogy beálljanak sorainkba.

Tolkien példáját követve a Fantasy-szerzők körében elterjedté vált, hogy egy már valaki által megalkotott világba helyezik el újabbnál újabb történeteket. Ezek a könyvek mintegy jelzőként magukon viselik ennek a világnak a nevét, így az olvasó előre tudja, mielőtt megveszi a könyvet, hogy mit várhat az éppen megjelenő történettől – és mint tudjuk, a jó bornak is kell cögör. Ilyen világ a Forgotten Realms is, ahol az Icwind Dale játszódik.

## Alkotni örömi

Láttam én már sok videót életemben, de amiben most volt részem, attól leestem az állam. Abban persze biztos vagyok, hogy nem ez fogja elnyerni az év legjobb számítógépes videójának a díját, hiszen a látvány maga nem túlságosan domináns, de az egésznek olyan hangja van, ami az egész játékhoz hozzátartozik: a hozzáállásomat. A vak sötétben egy barátságos, meleg tolvajú hang kezd el mesélni a történet előzményeit. A sötétben egy gyertya fényében látványan elkezd világítani, és a történet elkezd a fénye, feltűnik előttem egy régi, kopott könyv. Ahogy a könyv lapja feltárulnak, a hang mondanivalójából egy régi, elfeledett történet kezd kibontakozni. Magát a történetet nem látjuk, csak az ősi könyv lapjain lévő képeket, viszont van helyette valami más, ami segít beleélni magunkat a mesébe. A történet kibontakozását olyan nagyszerű hanghatások festik alá, ami valamennyire pótolja a látvány hiányát. Halljuk a csata zaját, a jeges szél üvöltését – egy kicsit (sőt, talán nem is olyan kicsit) olyan az egész, mint (remélem, van köztetek olyan aggastyán, aki tudja miről beszélek) a Manowar nevezetű zenekar bizonyos felvételei. Aki esetleg még nem hallotta ezeket (gyanítom, hogy sokan vannak), az hallgassa meg, érdemes! Ezek a hangok és zajok tökéletesen kiegészítik a mesélőt, és a kettő együtt számomra elmulasztotta a látvány hiánya miatt először érzett csalódottságot. Lehet, hogy a játék készítői csak időt és energiát akartak spórolni ezzel a húzással, de nekem személy szerint nagyon bejött! Ahogy az a későbbiekben kiderül, a mese valójában nem

más, mint Icwind Dale történelmének egy darabja – és valami rejtélyes módon a mi kalandunknak is alapja erre. De hogy mi ez a rejtélyes mód? Ezt sajnos nem árulhatom el, de javaslom mindenkinek, hogy Tempus templomában próbáljanak a lehető legtöbbet megtudni Jarod-ról és az ő történetéről Everardtól! Legelső lépésünk egyben a legfontosabb lesz: létre kell hoznunk egy olyan ütőképes csapatot. Egyelőre mással nem is foglalkozunk, mert ez a feladat sokkal összetettebb annál, mint ahogy elsőre lehetünk, és a hibás összeállítás később kőkeményen visszaüthet a legnehezebb helyzetekben. Hat tagú partit kell összeállítani, és igyekezzünk mindenkit úgy megválogatni, hogy később a lehető legjobban teljesítsen. Bár a készítőik szerint nincs olyan helyzet, amit nem lehessen akár egy karakterrel is megoldani, a csapatmunka azért lényegesen feljavít.

Ja az esélyekről mondjuk például két vérszomjas havasi ember ellen. Még egyszer mondom, a karakterek előállítása (vagy sokkal inkább megalkotása) nagyon fontos, és nagyon összetett, érdemes a végleges csapat létrehozása előtt egy-két próbapartit csinálni, a jól sikerült szereplőket aztán ügyes beimportálhatjuk a végleges összeállításba. Hogy őszintén megmondjam, én még talán nem is találkoztam ennyire lenyűgöző szereplőgeneráló rendszerrel. Itt aztán minden kialakítható, még saját magad által kitalált élettörténetet is írhatasz a karaktereknek. Ráadásul a különböző tulajdonságok befolyással vannak a sorrendben mögöttük lévő tulajdonságok beállításainak lehetőségeivel, ami csak még jobban megkeveri a dolgot, úgyhogy biztosak lehetek benne, hogy a játék ezen része kemény próba alá fogja vetni angol tudásodat. Bevallom, én is szó nélkül magam mellé vettem az angol-magyar kisszótárt – és

magam mellett is tartottam, hiszen az Icwind Dale, bár alapvetően kalandjáték, rengeteg párbeszédet is tartalmaz, amolyan szerepjáték módra, ahol a kapott információ mennyisége jelentősen függ az általunk használt válaszoktól. No de hogy egyik szavammal a másikba ne vágjak, kezdjük az elején.

Az örök téma ugyebár, a nemek különbség férfi és nő között, hacsak az nem, hogy a nők induló életereje egy kicsit

kisebb – hm, ez tényleg valószínű. Vá-

laszunk egy nemet,

aztán válasszunk egy arcot hozzá. Itt aztán lehet gyönyörködni, válogatni, bár túl sokat nem örünk vele, ugyanis a játék folyamán ezeket az arcokat csak a képernyő oldalán fogjuk látni. Itt a Record menüpont alatt, de a karakterek sajna egészen másképp festenek – ezen nem is tudunk változtatni. Én például kapástól kiválasztottam egy festettképű, sámándobokkal viháncoló busman csókat, erre a játéktérben már mint szakállas, köpenyes máguist láttam viszont. Hát szerintem ez elég béna húzás, de akik szeretik a szép képeket (mint én), azok legalább megnézhetnek egy párat:-)

Következőnek beállítjuk a karakter etnikai hovatartozását: kedvünkre válogathatunk embert, tündét, fél-tündét (ember és tünde keverék – ez azért még mindig jobb, mint mondjuk a fél-orc), gnóm, törp, és még egy faj között, amit én csak



Ilyen egy degeszre tömhető inventory



Elég fagyos a hangulat, de nem kell félni – mindjárt forró lesz a levegő

aműgy "gyűrűkurásan" félszerzetnek fordítottam. Ha rákattintunk valamelyikre (ez egyébként a későbbi lehetőségek mindegyikénél is így van), rövid leírást kapunk a tulajdonságokról. Nagyon fontos, hogy ezt elolvassuk, már csak azért is, nehogy elenitmondásba keveredjünk a későbbiekben önmagunkkal! Következik szereplők osztályba sorolása. Itt is van ám mindenféle: harcos, erdőjáró, lovag, pap, druida, mágus, tolvaj, bárd, illetve ezek kombinációi. Na itt már tényleg vegyünk figyelembe minden megjelenő infót, mert ez a besorolás jelentősen befolyásolja a következőt, ami a beállítottság. Ez a szokásos: jó, normál, és gonosz, illetve ezeknek a különböző fokozatai.

Én úgy gondolom, mivel úgyis van lehetőség, hogy igazi gonosz fazonokat hozzak létre (pl. orkot, vagy trollt), ezzel nem érdemes túl sokat elidőzni, én mindenkit normálra vagy jóra állítottam.

Na itt már komolyabb dolgok következnek: be kell állítanunk karakterünk tényleges tulajdonságainak alapértékeit. Ezek legközelebb már csak szintlépéskor módosíthatóak! Némely osztálynál a beállítások eltérőek lehetnek, nézzetek el nekem, hogy nem elemzem végig az összes lehetőséget, csak a legáltalánosabbat. Azt hiszem, az erőt nem kell magyarázni – legyen jó magas, persze a lehetőségeken belül. Az ügyesség is nagyon fontos, lehet, persze nem minden osztálynál egyformán. A képzettség szintén fontos, ez határozza meg, hogy a szereplő mennyire ért ahhoz, amit csinál – bizonyos osztályoknál ez később még tovább finomítható, pl. a tolvajnál utóbb beláthatjuk a lopakodás, lopás, ajtófelnyitás, csapdák észrevételének egymáshoz való viszonyát. Intelligencia





Ezt nyugodtan osszuk belátásunkra (mi).

A bölcsesség természetesen fontosabb egy mágusnak, mint egy harcosnak, ahogy az erő fontosabb a harcosnak, mint a mágusnak – azt hiszem, ez elég egyértelmű, ne is feszegezzük tovább.

Az utolsó tulajdonság a karizma, amivel nemigen tudok mit kezdeni, mivel úgy gondolom, ez a tulajdonság egyaránt fontos lehet mindenkinek. Sok az elején még úgysem lehet, de azért ne legyen kevés sem.

Az utolsó igazán fontos beállítási lehetőség a fegyverek használatában való jártasság. Nagyon lényeges, és a későbbiekben sajnos nem nagyon módosítható. Itt fel van sorolva egy rakat különböző fegyvertípus, legalább egy, de maximum négy fegyvernemben lehet jártas emberünk. Ezek közt lehetőleg legyen Missile Weapon, ami tulajdonképpen minden olyan fegyvert magába foglal, ami repül (nyíl, dobótor, dart, számszerj, parittyá, stb.). Hallgassatok rám, legalább egy legyen ez, de nyugodtan adhattok kettőt is! Fontos, hogy bizonyos fegyvereket egyik-másik osztály nem tud használni, pl. a mágus az íjat, ezért igyekezzünk

függvényében osztogatni a tulajdonságokat (ugye mondtam, hogy fontos minden információt elolvasni!).

Ha ezt elszúrjuk, és olyan fegyvert adunk valakinek a kezébe, amire egy kicsit sem könyít, csak ott fog bóbáolni nekünk – ahhoz viszont túl értékes az emberélet, hogy ezt megengedhessük magunknak.

A hátralévő beállítások karakterünk külső megjelenését határozzák meg. Itt már a tényleges külsejükről van szó, ahogy a játék során is látni fogjuk őket – ha esetleg valamit rosszul állítanánk be, a későbbiekben lesz még módunk rá, hogy megváltoztassuk. A hajszínt, bőrszínt, a ruházat, és a ruházat díszítésének színét határozhatjuk meg, tetszés szerint akár olyan végletes megjelenést is elérhetünk, ami könnyedén vetekszik Dennis "Féreg" Rodmann legvadabb álmaival.

Is. Ehhez csak annyit találnak helyénvalónak megjegyezni, hogy a karakterünket könnyebb lesz egymástól megkülönböztetnünk, ha a színeiket egymástól eltérően határozzuk meg.

A karakterek hangjának beállítása számomra külön móka volt, a fejlesztők nagyon

tól felépítették a kínálatot belőlük – tulajdonképpen mindegyik szereplőnek sikerült a száma mára legjobban passzoló hangfekvést megtalálnom. A játék során a parancsok kiadása, illetve a karakterek kijelölésekor hallhatjuk viszont ezeket a hangokat, de a párbeszédetől sajnos nem lehetünk szerencsésen kár, hogy biztos rátett volna még egy lapot a hangulatra.

Most már tessék a vége: beírjuk emberünk nevét, kész. Illetve van még egy apró opció itt: a karakterek élettörténete.

A kiválasztott tulajdonságok alapján a program automatikusan generál egyet minden szereplőnek, de ha valaki annyira bízik az angoltudásában, maga is kitalálhat egyet. Nos, nagyjából ennyi az egész, amit mind a hat karakterrel végig kell csinálnunk még a játék legelején, és aztán már bele is vághatunk a kalandok középebe.

## Bevezetés a játékba

Az Icewind Dale kalandos története a Nyelvekhez hasonlóan építkezik fel, a sztori fejezetekre van tagolva.

Természetesen a legelső fejezet tulajdonképpen a prologus, a helyszín pedig Easthaven legészakodó, legfagyosabb helysége Icewind Dale vidékén. Mindezt bevezető tökéletesen ábrázol, más a világban való eligazodás és

viselkedés elsajátítására. Nem áll szándékomban végigjátszást írni a játékról, de úgy érzem, némi kis segítség bárkinek alkelhel, és ill, a prologusban lehetőségünk van a történet során előforduló minden cselekvés kipróbálására. A kocsmában kezdődik kalandunk, ahol is Hrothgar, a város (vagy inkább falu) előjárója beszédbe elegyedik velünk. Itt kapásból elsajátíthatjuk az információszerezés legfontosabb formáját, a párbeszédet. A párbeszédnek általában többféle válaszlehetőségre van módunk, és a legtöbb esetben a kérdőközlés juttat minket a legtöbb információhoz. A játék felkínál nekünk egy "bunkó" válaszlehetőséget is, ezeken többnyire nagyokat szoktam derülni, nagyon jópofa, igazi tenyérbemászó beszélgetések ezek, csak bánjunk velük óvatosan, mert egy Óriással szemben például nem biztos, hogy kifizetődő, ha túl nagy az arcunk. Szóval a lényeg, hogy kérdezzünk a lehető legtöbbet, és legyünk mindig segítőkészek mások

## Rokon lelkek

### Baldur's Gate

Klasszikus kaland-szerepjáték, az Icewind Dale elődje. Kiváncsian várjuk a második részt! (ld. **576** '99/2 – 93%)

### Planescape Tormment

Bár témájában egészen más, de látványvilágában és irányításában nagyon hasonló hozzá, hiszen ugyanazzal az engineel készült. Holtak a holtak ellen. Ez jól hangzik, nem? (ld. **576** '00/1 – 95%)

problémák megoldásában. Ez a kalandos és arannyal is kevesebb, mint elhanyagolható, bárhol máshol, de nekünk ingyen.

Hrothgar, a városnál minket, hogy csatlakozzunk a csapatához, akiket megkísérel atkálni a zord hágókon, hogy megmentse népet az éhhaláltól. Miután távozik, egy kicsit beszélgetünk a kocsmában lézengő honpolgárokkal, csak úgy gyakorlásképpen, hogy picikélt beletanuljunk, hogyan is lehet minnél több infót kizsádni az emberekből. Mivel kezdeti aranykészletünk igen kevés (nem kell izgulni, később lesz az még kevesebb is), elegyedünk szóba kocsmárosné asszonysággal, aki elsírja nekünk a



Az első menetfelszerelésben



A messzeföldön híres parti tavaszi öltözetben...







# TIME MACHINE

★ LARA CROFT ÉS A KING'S QUEST EGYÜTT A TURMIXGÉPBE

## FEJLESZTŐI SZOLGÁLTATÁS

Fejlesztő: Cryo Interactive  
Kiadó: Cryo Interactive  
website: www.cryo-interactive.com  
Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 400, 64MB RAM  
3D gyorsító: Direct3D  
Multiplayer:

**U**jongva vettem a kezembe az Időgép című programot, mivel mostanság a Longest Journey-n kívül semmi adventure játék nem jelent meg a piacon. Ez talán köszönhető a hosszú fejlesztési időnek, amely e játék esetében 2 év volt. Egy FPS-t, illusztrált motorral fél – egy év alatt összedobnak, és sokkal több példányba adnak el, mint egy kalandjátékot. Valójuk be ezek réteg játékok, de ez a réteg már kihalóban van, vagy csak a gyártó cégek tűntek el, pl. Sierra, DSI, az ilyen jellegű termékekkel. Pedig aki szereti az angol nyelvet (vagy éppen most tanulja) és az érzelmeket sem váli meg, annak kiváló gyakorlat az a program és az ilyen kaliberű alkotások. Hol vannak már azok a szép álmás idők, ahol szinte dömping volt a kalandjátékok területén. Engem mindig is megfogtak az ilyen és ehhez hasonló játékok, így különösen izgalmas volt, hogy még nem nagyon játszották végig ezt a kiváló programot, és egy-egy részről, ahol elakadtam semmi másra, csak az intuíciómra hagyatkozhattam. A leírás során előforduló objektumok neveit direkt nem fordítottam magyarra, így szerintem könnyebb lesz a boldogulás, mivel nem kell még a magyarról-angolra fordítással is szenvedni.

A történet alapját H.G. Wells méltán híres regénye, az Időgép adta. A helyszín London 1893. január elseje. Ahol hősünk Wales, egy időgép fejlesztését fejezi be, melyet egy 40 éves időutazásra tervezett. Wales kisvártatva beállítja a tárcsákat és beindítja a gépet, nemsokára egy időörvénybe kerül, ekkor még azt hiszi, hogy minden a terv szerint halad... De nem így történt. Hősünk az időgép eltűnése után, egy idegen helyen és más időben találja magát. Az utazás során, a korához képest 300000 évet utazott előre, és egy Hourglass nevű városkába került. Egyetlen fegyverrel rendelkezik, az pedig a Khronomatikus varázslat.

## Időutazás a városba

Rögtön a városba lépés után vegyük fel a Crystal Nautilust, amely majd később segít minket a tájékozódásban. A piacon csevegésbe kezdünk egy kislánnyal, akiről kiderül, hogy fogalma sincs róla, hogy milyen évtől érnak és kik is a szülei. További érdeklődés után a Hourglass Térre

irányítanak minket, további információkat megtudhatjuk, hogy az ő istenük a Homok Istene, akinek a neve Khronos, valamint egy időhullámról is említést tesznek. Ha egy pár percet eltöltünk a pályán, rögtön megkapjuk a megjelentést a hullám eredetéről és hatására, amint a kékszerű hullám átszeli feletünk, csodálkozva tapasztaljuk, hogy kisgyermekké fejlődöttünk vissza, szerencsére a memóriánk ép maradt a fiatalodási művelet során. A megfiatalodottakat Effahid-nak az öregedőket Visahid-nak nevezik a falubéliek. Lépünk be a Khronos templomába, itt megtudhatjuk az elvesztett memóriák és az örök élet titkát, amelyek a következők: Az időhullám után a megfiatalodott emberek elveszítik emlékezetüket, az az egyetlen ár amit fizetniük kell. Az emberek memóriáit Khronos Istene őrzi, de a kiválasztottnak (Aki mi vagyunk.) van rá lehetősége, hogy

## Shakendar Kolostor

A háló előtt egy tábla közli velünk, hogy a kolostorba csak a háló hangjának követésével juthatunk be. Halkítsuk le a játék zenéjét, így jobban halljuk a hangokat. A bejáratnál látható alakzat található, amelyekhez mindig egy hang van rendelve. A teleport elő lépve halljuk meg az aktuális hangot. A következő hangokon kell állapodnunk: Tenger, Gong, Gőz, Vonaizaj, Templomi orgona, Tenger. A bejáratnál lévő ornel alkalmazzuk a Charles Bronson figurát. Ezzel

ahogy azt mi gondoltuk. A gépteremben szedjük fel a gépolajat és a Jad Garrul növeléséhez használható fekete gyémánt söt. A másik teremben a berozsdásodott csúszdáját olajozzuk meg, ezáltal egy átjárót nyitottunk meg,



Duffy a



A csobbanásnak nem lehet ellentéte

visszaadja az emlékek emlékeit. A rézgömbben három új varázslatot vehetünk fel, a varázslatok alkalmazásakor csökken a Jad Garrul (más néven mana.), itt a rézgömbben Jad Garrul vesztése nélkül próbálhatjuk a varázslatokat, amelyek a következők: De-Harmonizer (Ellenszer az agresszív mágusok támadásaiól.), Warp (Látátailanság), Hourglass Ointment (balsam az időutazásos seb gyógyítására.)

Az oltárnál vegyük fel a Wrist Jadgar nevű fegyvert, amelynek hasonló a hatása, mint a De-Harmonizerné. Az udvaron az egyik oltárnál találunk egy tálat, ezt is vegyük fel. A pálya kezdetén a piaci stand előtt álldogáló öregemberrel üzetet köthetünk, neki gyógyír kell a betegségére, nekünk pedig a Spiritual Compass, amely majd a sivatagban vezet bennünket. A gyógyírt a zöldségarus nénihez kell menni. A tálat elcsereíthetjük egy igen éles késre. Ezután rohanjunk a város határára, küzdjük le az őrt és fogjuk el a tripodját. A sivatagon átkelve megérkezünk a Shakendar kolostorhoz.

bejutottunk a Shakendar Monks kolostorába. Az egyik szobába lépve egy papot pillantunk meg, aki egy órákkal teli fal előtt tevékenykedik. A férfi felvilágosít minket a Jad Garrul fejlesztésének lehetőségeiről. Többek közt arról is, hogy nincs visszaút, aki átkelt a sivatagon, annak Shakendar-nak kell lennie, ez az elrendelt végzet.

Ugyanígy az is kiderül, hogy többé nem térhetünk haza! Legutóbbi menüpont

a gépterem és a vezérlő között. Az előttünk álló rézgömbben még több új varázslatot sajátíthatunk el. A gömbben lakó Lemur, ki nem állhatja a Shakendarokat, ezért mi mint nem "Shakendar" jelenünk meg előtte. Az új varázslatok: a következők: Counterspell (A rajtunk lévő varázslatot szedi le), Stop Time (Ez a varázslat időben lefagyasztja az ellenfelünket.) A feltöltött Hourglass of Ashes-ért a Lemur különféle varázslatokat ad, ezek Slow Motion (Az ellenségek lelassulnak), The Eye Of Jad Garrul (A látomásainkat tünteti el), Sand to Ashes (Hatásos támadó varázslat), The Grip of Chronos (Ameddig aktíválva van, az ellenség folyamatosan sebződik.) A harmadik varázslat (Chronomatic Mask) megszerzéséhez, használjuk a Stop Time varázslatot a kristályon, így már többé nem szökik ki a kezünk közül. A gömbből való kilépés után a ceremóniáról érkező Tetradon mester, nem fogad minket túl szívélyesen. A harcot jobb elkerülni, a Kissé nagyaráú Tetradon Logor Shár-ál, mivel a mostani fegyvereinkkel még nem tudjuk megsebesíteni a mestert. Két dolgot tehetünk: (1) A megnyitott átjárón át, küszünk át a gépterembe és ott a kormánykereket fordítjuk el, utána egy gyors mozdulattal ugorunk be a csillébe és már a negyedik szobában is találjuk magunkat. (2)





## Rokon lelkek

### King's Quest 6

Mesébe illő grafikai megjelenítésű kalandjáték. A későbbi részekben sajnos a hangsúly eltolódott az akció felé (ld. **576** '93/1 - 99%)

### Monkey Island 2

Egy másik szinte stílust teremtő sorozat, ehhez a játékhoz inkább a misztikus volta miatt hasonlít. (ld. **576** '92/7-8 - 93%)

A börtön udvarában. (6) A főtéren egy kis beugróban. (7) A főtéren szaladgáló homokkaparó elfogásával ne is kísérletezzünk, használjuk a Stop-Time varázslatot. A kis állatok megszerzése után, adjuk át a nénikének, amiért cserébe megkapjuk a Chronomatic Hangvillát. Most menjünk a börtönhöz, a kínzógépből szabadítsuk ki a férfit, de vigyázzunk, amikor az őrlendul, hogy egy kis frissítőt vegyen magához, ilyenkor távozzunk, amilyen gyorsan csak lehet, vagy használjuk a Warp (láthatatlanság) varázslatot.

Ellenkező esetben a fenekünkbe némi lyukat kaphatunk. A szárított golyókkal teli asztalra tegyünk egy tealevelet, amelyből majd teát készítünk Vel Subeknek. Ha a levél kiszáradt, vegyük magunkhoz. A piros ajtó előtt álldogálól őrlendül a figyelmünket arra, hogy a memóriák tárházába csak úgy juthatunk be, ha Hierarch pecsétjét megszerzzük. A főtéren vésegető nénikének segítsünk a

elvezet Vel Subek-hez. A kulcs egy dobozát nyit, amelyben a Hierarch pecsétje található, de pechünkre a sikeres nyitáshoz kell még egy kulcs. Ha unatkozunk, akkor némi játékre is nyílik lehetőségünk, a főtéren található kisgyerekek Szivárvány Nautilust játszhatnak, ami közel áll az üveggyölyözhöz. Ha nyerünk, akkor egy-egy adag gyógyfűvel leszünk gazdagabbak. A játék lényege, hogy a minél nagyobb értékű színre

bo-nyo-lyult folya-mat. Először a kiszáradt tealevelet alkalmazzuk a tűzhelynél, mivel ez eléggé keserű, vegyük elő a kaktuszt, és most ezt alkalmazzuk a tűzhelyen. A kiváló teával jutalmul megkapjuk a második kulcsot a ládikához. A ládát nyissuk ki és vegyük magunkhoz a Hierarch pecsétjét.

A másik kaktuszt a "vad tripodonál" találjuk meg, ezt is vágjuk le. Ezután menjünk a főter felé, amíg egy jobb kéz felőli ajtó nem találunk. A szobában egy kislány könyörög, hogy szerezzük vissza a babáját, ami a "vad tripodon" kátracében található. Ha megszereztük, egy Effahid furulyát kapunk, amellyel a Lemurokat tudjuk majd később befolyásolni. A házban vegyük fel a gyógyfűvet és a talizmant. Majd menjünk az elvesztett memóriák szentélyéhez, a pecsétet mutassuk fel az őrnék és "kenjük meg" valami ajándékkal (Erre legalkalmasabb a gyógyfű). Az épületben olvassuk el a jobb oldalon lévő tekercset. A létrát olajozzuk meg, így már



Van még abból a létrán golyóval?

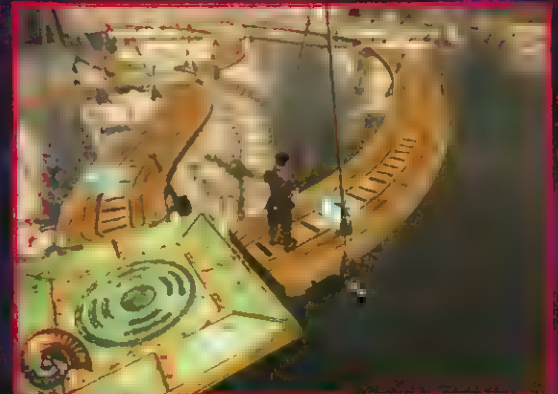
vésésben, javítsuk ki a rontott szöveget, a jutalmunk egy adag fekete gyémánt só. A kazánál lévő kaktuszt az éles késsel vágjuk le. A kazán mellett található ládát toljuk a kazán mellé és szorosan a falhoz, különben le fogunk esni. Vegyük fel a számszámkulcsot, ezután a kart állítsuk át, a kereket pedig fordítsuk jobbra egyszer kis gázra. Ezután másszunk fel a láda tetejére, és a villáskulccsal javítsuk ki a szivárgó csőszakaszt. Ezt követően csavarjuk a csapot maxigázra, és a kart állítsuk a másik állásba. Most a lenti szivárgó csőszakaszt javítsuk meg, és csak ezután menjünk a nénikéhez. Hősi tettünkért cserébe a nénikétől kapunk egy kulcsot, amely majd

dobjuk a golyót. A citromsárga 1-et, a narancssárga 2-őt, a kék hármát. Ha a vonalra, vagy a vonalon kívül dobjuk a golyót, akkor nem kapunk pontot. Mivel Vel Subek szakácsnőjét csak egy igazán különleges teával tudjuk csak megnyerni, ezért minden tudásunkat, ládába kell vetnünk. (Az ő házában található az a bizonyos ládika.)

Ha nem szárítottuk ki a tealevelet, akkor a tea ízletlen és a szakácsnő undorodva köpi ki.

Ha megszártítottuk a tealevelet és így készítjük a teát, a szakácsnő ismét kiköpi, mert nagyon keserű. (Ebből már sejteni lehet, hogy valamivel édesíteni kellene az italt.)

Édesítésre a kaktuszt használhatjuk, de a használata nem túl egyszerű. Ha az egész kaktuszt belerakjuk a teába, úgy az nagyon édes lesz, és ismét kiköpésre kerül. A jó tea elkészítése



Egy út van előttem, melyiket választom?

könnyedén tologathatjuk, és ezen felmászva további tekercseket, olvashatunk el. A Lemuról tanuljuk el az összes varázslatot, a trükkös hamisítványok kivételével. A Veil of the Nautilus varázslat megvédi a Jad Garrulunkat az esetleges támadásoktól. A Voyage of the Arch varázslattal magikus erőket szabadíthatunk fel. Ha ezt megtettük Vel Subeknek mutassuk meg a Crystal Nautilust. Itt kiderül, hogy csak úgy juthatunk haza, ha találkozunk a Homok Istenével, de hozzá az átjáró, valahol a sivatag közepén található. Az asztalról

gömb mellett található lámpát átkapcsoljuk, ekkor a Lemur kiszabadul és elveszi a harcot Tetradonnal. (A többi változatban) Miközben a liften utazunk, egy újabb időhullám halad át rajtunk, a földre érkezésünkkor már vén aggasztvánok vagyunk. Ezután induljunk vissza Hourglass City-be és keressük meg Vel Subek-et, már csak ő segíthet rajtunk. Vel Subek az őrzője, az elvesztett memóriák tárházának.

### Hourglass City

Megérkezésünk után nem a megszokott kép tárul a szemünk elé, de ezzel most ne foglalkozzunk, az istállónál álldogáló idős bácsit kérjük meg, hogy tegesse és felüljelje tripodonunkat vizsgálattérünkig. A városba érkezésünk után vegyük fel a favodrórt. Nemsokára értesülhetünk róla, hogy a lázadó megölt egy katonát, és elkötötte a tripodonját. (Milyen szerencse, hogy megöregedtünk, így nem ismerik fel bennünk a gaz tolvajt.) Khronos Templomába érve a pap helyén egy szerzetest találunk. Menjünk be a rézgömbbe. A bent lévő Lemur nagyon szeretne találkozni egy igazi Shakendarral, de a figura önmagától nem fog beszélni a gömbbe. A csaltit mi szállítjuk, ami egy Shell of Time, ezért a Shakendárok mindenre képesek. Persze a Shell of Time csak egy vízió és nem az igazi objektum (Ezt mi tudjuk, a trükkös nem.). Fogjuk a csaltit és adjuk oda a szerzetesnek, mire ő figyelmeztet arra, hogy ne zavarjuk őket a diskurzus során. A zöldségárus nénikével folytatott cselekvésből kiderül, hogy nagyon nagy szüksége van 7 darab homokkaparóra, mivel a "rég" kisállata meghalt és szeretné tenyészteni őket. A zöldséges pult mögött egy adag gyógyfűvet találhatunk, ezt is vegyük magunkhoz. A homokkaparók rejtezkodási helyei: (1) Rögtön a város bejáratánál. (2) A régi városrészben találjuk, egy doboz tetején, a mellette lévő dobozokat toljuk a másik mellé és szedjük le a kis állatot. (3) A vad tripodonnál. (Tea levéllel csalogassuk ki a kis lényt) (4) Vel Subek könyvében előt találjuk. (5)





vegyük fel a Sand Globe-ot. A gömb elhagyása után Tetraddon katonái tömlőbe vetnek, ahol megismerhetjük a sivatagi lázadók csinos vezérét. Kisvártatva egy újabb időhullám siklik át rajtunk. Ismét kisgyerekek lettünk, ami kapóra is jön, mert így könnyen elérhetjük a rácson keresztül a zárakulcsát. Siessünk, mert csak addig van időnk elhagyni a cellát, amíg az ő vissza nem ér. Nyissuk ki a cella ajtaját, és bújunk el a szomszédos boksban. Ha az őr bement a cellába, hogy ellenőrizze az otlétünket, mi zárjuk rá az ajtót. Így nem riaszthatja az őrséget. A hátul raboskodó őrt ne szabadítsuk ki, mert rögtön a kiszabadítása után fark támad. Haladjunk előre, és az első cellából szabadítsuk ki ugyanazt a lázadót, akit lecsédeltünk a kinzögepről, de mivel ő elvesztette a memóriáját, (időhullám) adjunk neki egy adag fekete gyémánt sőt. Cserébe egy téves riasztást generál, ami alatt mi a főtérbe juthatunk. Itt Ashamira (a lázadók vezére) felveszi a Wrist Jagdgar-t és elkezd támadni a terembe bejövő asszonyt. Segítsünk neki a Slow Motion, vagy a Stop Time varázslattal. Harcolni nem muszáj, de a lényeg, hogy megtehetnénk. Harcolni is kirohanhatunk az udvarra. A teremből ne a hátsó ajtón, hanem a jobboldali ajtón meneküljünk ki. Használjuk a Warp varázslatot, mert ellenkező esetben a bundánk lyukas lesz. Fogjuk meg a közepén álló ládát, és toljuk át a kapu alatt. A következő részen, a jobboldali ládához toljuk oda a ládikát, így már nem fogunk a két láda közé esni. Másszunk fel egészen az épület tetejéig, ott az emelőszervezetet Ashamira vezérli majd nekünk Ugorjunk a liftre, megérkezés után pedig ugorjunk át a túloldalra, ezután ugorjunk át a másik ház tetejére. Fogjuk meg a pallót és fektessük át a két ház közé, mintegy hidat képezve. Ezután sétáljunk vissza és a két összekötözött láda kötelét, vágjuk el. Ezután toljuk át a ládát a pallón és passzítsuk teljesen a másik két ládához, így már fel tudunk mászni a következő szintre. Itt használjuk ismét a pallót, de mivel rövid, toljuk rá a ládát ezzel megakadályozva a mélybe zuhanásunkat. Ugorjunk át a másik háztetőre, majd csavarjuk fel a liftet, felhúzza vele Ashamirát. Vegyük át a Wrist Jagdgar-t Ashamirától, ezután ereszkedjünk alá, és a lenti mozdító ládát toljuk a lifthez, és azzal

együtt emelkedjünk fel. Ha felértünk, toljuk a ládát az ellensúlyra és ereszkedjünk le a város határába. Ashamira közli velünk, hogy az örökkévalóság kapuja a sivatag közepén található. Szerencsétlen tripodunkat igen szomszár állapotban találjuk, ezért fogjuk a vízes bódont és engedjük tele vízzel. Adjuk oda a tripodnak, aki ezután már teljesen menetkésszé válik.

## A lázadók tabora

A táborba érve beszélgetünk el mindenkivel. A Wrist Jagdgar-t próbálgató férfi asztaláról vegyük el a töltetlen Jagdgar-t, és töltsük fel, cserébe jelzőbotot (Sounding Stick) kapunk, amely a sivatagban lévő csapdáknál fog jelezni. A kút mellett vágjuk le a kaktuszt és adjuk oda a vizet töltő férfinak, aki ezért egy csupor aszfaltot ad nekünk, amitől jól berúgunk. A sátorban megtudhatjuk, hogy létezik egy kvarc flaska, amely folyamatosan megőrizheti az emlékezetünket, de sajnos elveszett, és a visszaszerzés miatt a sivatagba kell utaznunk. Az ajtó előtt álló Effahidnak mutatjuk meg a feltöltött Hourglass of Ashes-t, amiért ő a sátorba enged bennünket.

ad nekünk egy ugyanolyan Bont a sátorban a piros boltív alatt aktiváljuk a Voyage of the Arch varázslatot, ami által a sivatagban találjuk magunkat.

## Shakendar

Itt használjuk a Sounding Stick-et az eldugott csapdák felderítésére. Ha a futóhomokra

Lemurt is bení-suk le, de itt már ki is kell végeznünk őt. A kivégzés után ugráljunk végig a sziklákon. A földre érkezés után a földről vegyük fel a Shell of Time-ot. Ezután kanyarodjunk jobbra, a pálya végén vegyük fel kvarc flaskát és menjünk be a barlangba. Ennek viszont csak akkor van értelme, ha előtte a kolostorban felvettük az Eye of Jad Garrul varázslatot, ellenkező esetben a híg nem fog megjelenni. Ezután menjünk vissza a kvarc flaska helyére, készítsük ki a Lemurt és ugráljunk végig egészen a vízig. A partra érve sellők érkeznek, de mivel a sellők éneke ártalmas a Jad Garrul-szintén számára, ezért használjuk a szirénén a kvarc flaskát. A szirénén elvezet minket a Homokistenhez, ha Ulmoreth királyt kiszabadítjuk. A város elleni támadáshoz segítségül kapjuk

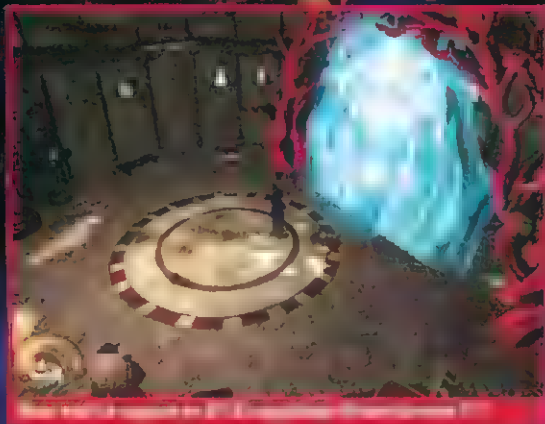
Conch of Chronos-t, amelyet csak egyszer alkalmazhatunk. Mielőtt felvennénk a Conch of Chronos-



kulcsot. Az asztalról vegyük fel a fekete gyémánt sőt, és a Sand Globe-t. A városban csaták folynak, így mindenkire lövöldöz. A sérülések elkerülése érdekében; manőverezünk ügyesen a lövések között, vagy használjuk a láthatatlanság varázslatot (Warp). Most menjünk be Vel Subek-hez, aki rájött arra, hogy hogyan, és miért tűnhetett el az időgépük. Küzdjünk meg a Lemurral és tanuljuk meg az összes varázslatot, az álvarázslatoknál használjuk a kvarc flaskát. A poló tetejéről vegyük fel a kísérleti bontó fegyvert, de ahogy a későbbiekben kiderül, apró kísérleti, hogy nem működik. Ezután menjünk a főtérre, de mivel egy gép állja az utunkat, így nem tudunk továbbmenni. Kérjük Vel Subek segítségét, és vele együtt toljunk vissza. Vigyázzunk a géphez lépéssel, mert a program néha az energiamezőbe helyez minket, és így a hatástalanítás alatt folyamatosan veszítünk energiát. Tehát ne futva közelítsük meg a gépet. Csavarozzuk le a kapcsolószekrény fedelét és húzzuk ki a vezetékeket, mire a robot felrobban. A robbanás előtt távolodjunk el a gépezettől. A szentély előtt álló örökhatástalanítsuk, és a két kart egyszerűen elfordítva, nyissuk ki az ajtót. A szentélyben bújunk el egy biztonságos helyre és várjuk meg, hogy Ashamira átküldje a Hierach-ot a másvilágra. Most pedig szabadítsuk ki Ulmoreth királyt. A szentély négy oldalán található alakok rejtik számunkra a megfejtést. A következő sorrendben forgassuk át homokórákat: nő, öregember, gyerek, shakendar. Menjünk az ajtóhoz, és szabadítsuk ki Ulmoreth-et, a kiszabadítás után csatlakozunk Ulmoreth seregéhez, amellyel együtt indulunk bosszút állni Tetraddon Logor Shandon aki a Shakendar kolostorban van.

## Shakendar Kolostor

Idérkezésünk után menjünk a fekete gyémánt só bányához (A fal mellett lefelé) és használjuk a Vel Subek által adott kulcsot. A bejáratnál lévő Shakendart likvidálnunk kell. A három panel közül a középsőt aktiváljuk, és a robot tal talassunk le a hídról. Most az első panelt aktiválva húzzuk be a hidat. Ezután a robotot vezéreljük a mélységbe. Miután az is megvan, a jobboldali karral húzzuk fel a liftet a legfelső szintig. Menjünk le a legalsó szintre és a robot darabjai közül szedjük fel



meg a kvarc flaskát tengervízzel. Ezt a világos pontnál tehetjük meg, a képernyő jobb oldalán.

## Hourglass City

A városba érkezésünk nem marad nyom nélkül, már csak a Conch of Chronos aktiválása miatt sem. Most a fő célunk kiszabadítani Ulmoreth királyt. Menjünk a templomba és toljuk a Shakendar papot, az Effahidtól pedig kérjük el a piros ajtót nyitó



Disruptort. Az alsó szinten lévő emberek mind be vannak kattanva, így őket már nem zavarja ténykedésünk. Most menjünk fel a legfelső szintre és használjuk a Disruptort, majd a kontrol panellel vezessük a liftbe a robotot, és menjünk le a második szintre. Aktiváljuk a csilléket mozgató kapcsolót és ugorjunk fel a teherliftre, majd elutazunk egészen a legfelső szintig, ahonnan ismét ugorjunk le. Ezután menjünk a robot-vezérlőhöz és a robotot toljuk neki a beragadt csillékek. Hívjuk a liftet, és menjünk le vele a legalsó szintre. Ott ugorjunk fel a felmenő teherliftre, de ugorjunk le a csillénél. A csille megérkezésekor gyorsan hagyjuk el a szerkezetet, mert a forró gáz nem tesz jót az arcbőrünknek. Kiugrás után gondolkodás nélkül lövünk le a Shakendart. Menjünk ahhoz a pulthoz, amit Shakendar piszkált, így könnyedén körbenézhetünk a terepen. Most a leghátsó, jobboldali konzol következik, azt is aktiválnunk kell. A következő planáiban újabb időhullám érkezik, és újra aggasztanókká válnak. Menjünk be a Chronomacser szobába, majd használjuk a baloldali teleportot. Ezennel egy Chronomatic párbajra hívhatjuk ki a Chronomancert. Használjuk a Stop Time varázslatot, és utána folyamatosan támadjunk a De-Harmonizer varázslattal. Ha megleckézettük a Shakendart, menjünk át a földön, és lépünk be a rácsos ajtón a vezérlővel a robotot irányítsuk a másik robothoz, mire a két robot összeesett csatába kezd, mindkettőnk veszére. A folyosón lévő két őrt a robot által is kivégezhetjük, de mivel még fűgék, hagyjuk ezt a lézadóknak. A folyosón várjuk meg, amíg felkuncolják a két őrt, ezután rohanjunk át az orgonaterembe, itt megfigyelhetjük két hű társunk csapdába esését. Vigyázzunk, ha a robot fényébe kerülünk, a játéknak azonnal vége. Szaladjunk át a robotvezérlő szobába, és úgy ahogy a "videós" felvételen történt, kapcsoljuk ki a négy sarokban lévő kapcsolót. Ennek hatására a levitaló robot lezuhan, így többé már nem akadályozza ténykedésünket. Ha ezt megtettük rohanjunk Ulmoreth kalitkájához és tekerjük el a kerekeit. Miközben Tetradonnal harcolunk, próbáljuk memorizálni a hallható dallamot. Menjünk az orgonához és billentyűzzük be a következő kódot: A

jóbb oldali billentyű 1x jobbra. A jobb oldali billentyű 1x balra. A bal oldali billentyű 2x balra. A bal oldali 1x jobbra. Ha jót billentyűztünk, a titkos ajtó kinyílik. A megnyitott helyiség a bust szoba, ahol egy arch található, melyen 11 lyuk van. A piramisokat dugdossuk a lyukakba, közben pedig használjuk a Spectral Body varázslatot. Ezzel a mozdulattal a boltívet aktiváltuk, és itt a lehetőség, hogy bevessük a Voyage of The Arch varázslatot, amely majd az örökkévalóság tengeréhez teleportál minket. Ezek után keressük meg Ulmoreth-et és Ashamirát, akik valahol a tengerparton tartózkodnak. Kísérjük Ulmoreth-et a sellőhöz, aki a királyjal együtt távozik, és természetesen odaadja nekünk a Foam kulcsot. Majd menjünk le a második barlangba is, ahol feltűnik a nagyvarjú Tetradon Logor Shar, aki Ashamira De-Harmonizálásaival fenyegetőzik

kat, itt küzdünk meg a Lemúrral. Tetradon ellen csak a kvarc kéz segíthet, amelyet a laboratórium bal oldalán található óráról szerelhetünk le. Ezt használjuk Tetradonon, amíg élet van benne. Majd beszélgessünk Khronossal, miután láthatjuk Ashamirát meghalni, de ne törjünk össze teljesen, szaladjuk gyorsan a Cronocider-hez.

Hát ennyi lenne. Ez a játék tényleg lekötött az utóbbi három hétben, igaz csak napi 1-2 órát sikerült ezzel a csodálatos játékkal eltöltenem. Eddigi pályafutásom alatt még annyira nehéz kalandjatekkal

szokni, viszont a játék vége felé az akció-részeknél kifejezetten zavaró. Nem értem miért nem lehetett egy állítható kameranézettel ellátni a programot. A kritikus részeknél a program nehezen reagál, az automatizálás néha a semmiben talál ellenfelet. Néhány objektum láthatatlan, pl.



(Ashamira) pajzsa most nem működik. Ennek elkerülése érdekében adjuk oda a Foam kulcsot Tetradonnak. Ezután zárjuk le a barlang minden részét, majd vegyük fel a Foam kulcsot, amelyet Tetradon a fűgékbe dugott. Ezután menjünk a körben elhelyezett oszlopok közé és aktiváljuk a Crystal Nautilust, amely fénnel veszi majd körbe a jó oszlopot, amelyben aktiválhatuk a kulcsot. Ha Ashamirát támadás érte, ebben az esetben használjuk a kvarc fláskát. Egy rövid filmjelenet után Khronos szentélyében találjuk magun-

nem akadt dolgom! A "Tomb Raider" es részek miatt mondom: úgy látszik manapság már semmi sem képzelhető el 3D akció és lövöldözés nélkül. A játék utolsó negyede szinte teljes akció, némi logikai tréfákkal fűszerezve.

### Néhány pozitívum...

A játék kb. tíz helyszínen játszódik, ennek ellenére nem unalmas. Igen intuitív, legalábbis a játékos szempontjából. A megoldásokra szinte semmi utalás nem történik a játékban, az nekünk kell kiokoskodnunk. A játék zenéi és hang effektjei csodálatosak, bár az első zenét a "Mustafa" refrént, már egy kicsit untam a városban való szaladgálás alatt. A grafika még ha pre-renderelt is, nagyon gyönyörű, köszönhető ez a Cryo új grafikai motorjának, amely az előre számolt tájat 3D-ben teszi láthatóvá, és a pre-renderelt tájban, úgy mozoghatunk, mint egy valósidejű FPS játékban. Szerencsére ezzel a motorral most még három játék jelenik meg, a sorban következő az Odyssey, Casanova, és a Tales of Chivalry. És ez még mind 2000-ben. (Már nagyon várom!)

...és néhány negatívum... Az automata kameranézet eleinte kissé zavaró, de később hozzászok-

Vel Subek konyhájánál a Hommok kapará láthatatlan, és a szentély udvarában felszedett kisállat már nem szükséges, így a hét helyett 8 kisállat szedhető össze. Érdekes, hogy Vel Subek konyhája előtt a téren egy kalodába zárt lézadóval beszélhetünk, amit esetleg ki is lehetne szabadítani, de a vicc az, hogy az illető láthatatlan. Nagyon nagy nehezítés a Jad Garrult elvonó mentés, ezért eléggé ritkán mentettem, és néha a program elszállt, ilyenkor néha 3 órányi játék idő is a sutba esett. Az ugrálások, és lövések, egyáltalán az akció részek még nem tökéletesek, talán a motor továbbfejlesztése segít majd ezen. Továbbá nagyon zavaró, hogy túl sok tárgy marad az inventory-ban, amelyekre később már nincs szükség. Némileg ez lassítja a játékmenetet, és igen idegesítő lehet a lövöldözés részeknél.

Minden összevetve egy nagyon kellemes kikapcsolódást nyújt, ebben az inséges kalandjáték mentes, FPS-t hajhászó időkből. A játék kihívása 300%-os egy normál kalandjátékot tekintve. Ezért csak a legkeményebb versenyzők fogjanak bele, mert sokan lesznek, akik még a teljes leírásom ellenére is fel fogják adni a küzdelmet.

KoFo

### külsősin/belbecs

LATVANYOSSAG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

### summa summarum

Csak fokozott óvatossággal  
kalandozóknak, köteleldegekkel

### végítélet

80%



# TERMINUS

★ A HATÁRIDŐT KÉRETIK BETARTANI!

## ISZEMÉLYI HAZSOLVÁNT

**Fejlesztő:** Vicarious Visions  
**Kiadó:** Vatical Entertainment  
**Website:** www.stationterminus.com  
**Minimum konfiguráció:** PIII300, 64MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** PIII600, 128MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D, 3Dfx  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Egyesek szerint a jövőben a történelem megismétli önmagát. A naprendszer gyarmatosításával majd véget nem érő háborúk veszik kezdetüket, s közben olyan "vidám hagyományok" fognak újjáéledni, mint a hagyományos értelemben vett kalózkodás és a fejdázás. (Bár ha jobban meggondoljuk eme "szakmák" képviselői tulajdonképpen sosem haltak ki a Földön.) Szóval ismét loboghat majd a Jolly Roger, s nagyszerű, fennkölt idők következnek. Sokan éppen ezért úgy érzik, rossz helyen, rossz korból születtek. Ám már régóta létezik a keserűségükre egy "narkotikum": Elite a neve. Sőt tavaly óta már egy újabb címmel is körülhatárolhatjuk magukat: az X-Beyond the Frontier tulajdonképpen az új generációs Elite-nek tekinthető. Ezekkel a játékokkal időutazást lehet tenni a jövőbe, s bárki kipróbálhatja, hogyan is fog alakulni akkor a magánvállalkozók élete. Azokban az időkben nem lesz elég a jó üzleti érzék és a tájékozottság, kitűnő pilótának is kell lenni. Vásárolni, eladni, harcolni, ügyeskedni, nagyjából így fest majd egy (félig-meddig) tisztességes magánfuvarozó élete.

Nem kétséges, hogy a Terminus számára is az Elite szolgáltatja az alapot. A történelmi háttér a következők szerint alakul. A közeljövőben idegen technológiára bukkannak a Jupiter holdján, a Kalistón, mely révén lehetővé válik a csillagközi utazás. Alig kell hozzá harminc év, és az ember az egész naprendszer urává válik. Eközben két nagyhatalom alakul ki. Az "anyaföldet képviselő" United Earth League eleinte egy kézben próbálja irányítani a naprendszert, csak hogy nem ér elég távolra a keze. A Föld politikai jelentősége lecsökken: a nyersanyagban gazdag aszteroidamezőkhöz tevődik át a hangsúly, ott viszont kalózok fosztogatják a szállítmányokat. Az időközben megerősödő Mars Consortium pedig már legalább akkora katonai erővel rendelkezik, mint a Föld – így elég egy szikra, és a háború kirobban.

Aki ebben az időben karriert akar csinálni (és jó pilótának számít), négy lehetőség közül választhat. Vagy beáll katonának a Föld, illetve a Mars zászlaja alatt, vagy megpróbál szabadúszó zsoldosként helytállni, vagy elmegy a Martalócok táborába – már ha elég nagy gazembernek érzi magát...

## Mirol és szol a szol?

Bizony nem véletlenül életem az imént a "narkós" hasonlattal. Az említett óségi 8 bites játék, illetve annak a felújított változata arról lettek híresek, hogy hónapokig számítógépfüggővé tudták tenni a "kalózsod" iránt érdeklődőket. Hatalmas behajózható területek, soha el nem fogyó küldetések: hogy csak a két legfontosabb összetevőt említssem. De vajon a Terminus is hasonlóan erős narkotikum lesz?

A választ valószínűleg kétféle kell bontani. Ha azt nézzük, hogy a Terminus elsősorban internetes játéknak készült, akkor azt kell mondjuk, multiplayer játéknak egyáltalán nem utolsó. Egy univerzum, ahol minden űrhajót – legyen az katonai, vagy kalóz – hús-vér ember irányít, a még a megbízatásokat is igazi személyek

adják: ilyen még nem nagyon volt (leszámitva az Alliance-et).

a fizikuskájukra csak azért nem teszek megjegyzést, mert azzal valószínűleg az alkotógárdát sérténém meg. Nem tudom, hogy egyesek sztereotípiái vágya, vagy a szűkös büdzsé volt-e az oka, mindenesetre elég szomorú, hogy egyetlen "belevaló fickó" sincs a felhozatalban. De menjünk tovább! Megvan, hogy melyik oldalon állunk, megvan a pilótánk is, mire a választásunknak megfelelően a kiválasztott fő bázisára kerülünk.

Újabb csalódás: a színhelyül szolgáló űrállomások belső terei bennem olyan érzést keltettek, mintha valami régi Wing Commanderrel játszanék.

Fianderrel háttereken digitalizált figurák ácsorognak, s csupán pár frame-es animációkkal van megoldva, hogy izogjenek-mozogjanak. Nem túl zóltan életszerű... S nem elég, hogy csúnya,

még igénytelen is. A Martalócok bázisán egy



Ha viszont szorosan egymás mellé tesszük az X-Beyond the Frontier és a Terminust, hát sajnos az utóbbi marad alul. Hamar megmutatkozik, hogy a Terminus egy kisebb cég munkája, s ezért alacsony költségvetéssel készült. Két éve halogatják már a kiadást, s úgy tűnik, az idő haladtával inkább csak elavultabb, semmint jobb lett a játék.

Kezdődik az egész ott, hogy alig tudtam magamnak egy pofát kiválasztani. Mintha egy családi fotóalbumból válogatták volna össze az arcokat: majd mindegyiknek fülig ér a szája, s

börkabátos fickó szívja a blázt a sarokban: gondoltam elbeszélgetek vele. Rákattintok, mire meglepő módon egy női név jelenik meg. Ismét kattintok, s valóban így nő kezd el dumálni – pontosabban egy ablak jelenik meg, benne a nő fényképével és szövegé-

vel. Á, szóval a figurákat tehát csak szimbolikusan kell érteni! Annyit nem voltak képesek megoldani az alkotók, hogy a beszélgető partnerek láthatóak legyenek az egyes helyszíneken. Mindegyik mindenhol rá kell kattintanunk a "szimbolikus csoportosulásokra", s úgy tudhatjuk meg, vannak-e hírek...

Jóllehet az eddig elmondottak csak a körítéshez tartoznak, de hát akkor is sérelmezem. Már csak azért is, mert az akció sem mondható "látványtechnikailag" korszerűnek. A világűr tényleg csak sötét űr, pedig a Free Space 2-ben például már gyönyörűen szép színes csillagködöket láthattunk. A bolygók meg olyan egyszerűek, hogy egyáltalán semmilyen térbeli hatást nem nyújtanak. Mondhatni: színes palacsinták febegnek a háttérben.

Akkor már jobb, ha nincs is semmi – pontosabban csak a semmi. Ezzel szemben a 3D-s objektumok jól meg vannak csinálva. A mesterséges bázisokon néhol hatalmas forgó alkatrészek vannak, s a térbeliségüket valóságghú fényhatások emelik ki. Csak ennek köszönhető, hogy idővel elnézőbbek leszünk a háttérgraffikával is – vagy legalábbis elsiklik felette a tekintetünk.

De elég a külsőségek elemzéséből – annál is inkább, mert az Elite-féle játékoknál mindig is a "belsősségek" számítottak. A Terminus repkedős része igazi szimuláció. A fizikai törvények a játszhatóság keretein belül maximálisan érvényesülnek: nem lehet csak úgy, hipp-hopp irányt változtatni és megfordulni – a hajó keletlenül sodródik. Az élethűséghez az is hozzá tartozik, hogy a légüres térben nincs ellenállás. Csak a sebesség növeléséhez szükséges tolóerő, a megtartásához nem. Hogy nem gyorsíthatunk a végtelenségig, az csak annak köszönhető, hogy bizonyos sebesség felett túlterhelődik a hajótest. (Jóllehet ennek az okára nem sikerült rájönnöm, de sosem voltam jó fizikából.)

Amikor egy új játékot kezdünk, a nehézségi szinten kívül a realisztikus-ságot is beállíthatjuk. Szélesíthetjük, illetve szűkíthetjük tehát a "játszhatóság kereteit": ha például a legalacsonyabb (Arcade) fokozatot választjuk, a fékbe taposva egy szempillantás alatt leállíthatjuk a hajónkat.

A Terminus kevésbé nehéz játék, mint amit a hozzá hasonlóktól megszoktunk. Már csak a négyféle karrierral is igyekeztek kedvezni a kevésbé gyakorlott pilótáknak. Ugyanis a két katonai szervezetnél jóval egyszerűbb a játékos dolga. Egy katonai zsoldjából sosem fog úgy meggazdagodni, mint egy magánzó vagy egy kalóz, viszont mire is költené a pénzét, mikor mindent biztosít számára a hadsereg. A katonaságnál nincsenek pénzügyi gondjaink, lévén, hogy egyáltalán nincs





pénzünk. Csupán annyi a dolgunk, hogy kiválasszuk a számunkra szimpatikus küldetést, mire a dokkban már ott várunk minden szükséges felszerelés.

Ellenben aki minden szempontból a maga ura akar lenni, az számíthat rá, hogy ezernyi apró gonddal kell megküzdeni. Példának okáért nem lehet csak úgy mindent elvállalni, mert mondjuk, hogyan vigyünk egy olyan rakományt, amihez nincs elég rakterünk? Vagy miként bányásszunk, ha nincs bányászahajó? Független vállalkozónak lenni bizony macerás dolog.

A gyors meggazdagodáshoz persze azért létezik egyenes út is: a becstelenség. De a kalóz élete sem habos torta. A jó öreg "pénzt vagy életet" technikával majdnem mindig célt érünk, csak hogy ez azzal a kellemetlen mellékhatással jár, hogy egyre többen irakoznak fel azok közé, akik a fejünket nyakják. Ha pedig ezen kereskedők még pénz is hajlandók a dologra áldozni, idővel kisebb vagyonná gyarapodik a vérdíj, s lépten-nyomon fejvadászok fognak rájuk lesni.

## A megbízatások

Mint hogy a katonaságnál – mint azó volt róla – nem sok gond van a napi teendőink megszervezésével, a játékménetet most inkább a civil szférára szemzőgéből mutatnánk be.

A gyakorlatban az alábbiak szerint zajlik munkaerőpiac. Valaki felad egy hirdetést, az láthatóvá válik az összes állomáson, jelentkezik rá egy vállalkozó, s ha az szimpatikus a munkaadónak, meg is kapja a melót. Ilyen egyszerű. Hogy mi magunk mennyire vagyunk szimpatikusak, azt legfőképpen a hírnevünk határozza meg. A személyi adatainknál (ehhez van egy bármikor behívható képernyő) láthatjuk, kedvelnek-e, avagy szökevényként vagyunk nyilvántartva a három jelentős csoportosulásnál: az UEL-nél, a Mars Consortiumnál és a Martalócoknál. A személyi adatainknál egyébként minden aktuális adat nyilván van tartva, tehát ha menet közben elfelejtünk, mit is vállaltunk el, átnézhetjük újra a megbízás szövegét.

A küldetések néhány több típusra oszlanak. A legegyszerűbbek talán a járőrözések: csupán érintenünk kell a

## Rokon lelkek

### Elite

Az úrereszkedős játékok ósatya oly régt látta meg a napvilágot, hogy akkor még 576 sem létezett (pedig már tíz éve tartjuk a frontot). Szimpla vonalvektoros grafikája manapság már csak megmosolyogtatja az embert, de mégis hozzá eredeztetik vissza még ma is a hozzá hasonló játékokat. (nem teszteltük)

### X - Beyond the Frontier

Erdekes történelmi háttér, hatalmas "bejárható" űr, remek grafikai kivitelezés: az X - Beyond the Frontier tavaly újraélesztette a kicsit alábbhagyott Elite-mániát. (ld. 576 '99/11 - 94%)

meghatározott pontokat. Gyakran anélkül kell befejeznünk a repülést, hogy egyáltalán harcba keveredtünk volna. A bányászás sem sokkal bonyolultabb. Ha van megfelelő felszerelés, csak keresni kell egy aszteroidát, s a bányászógár használatával folyamatosan töltődik a rakterünk minden jóval.

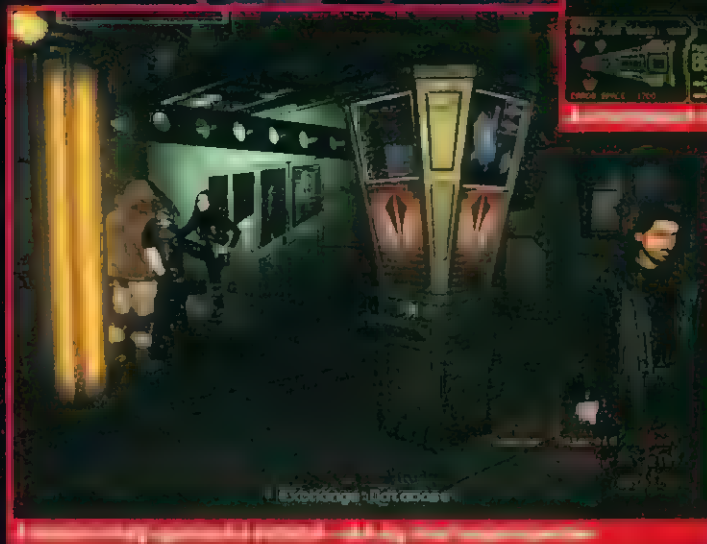
A "transzport" megbízásoknál megnézhetjük, hol kapjuk meg legolcsóbban (a gazdasági mutatókhoz is rendszerezve van egy menü) a keresett árut, és hogy egyáltalán hol van belőle, majd miután megvettük, le kell szállítanunk a megbeszél helyre.

Fosztogatásra is kaphatunk felhívást – főként, ha kalózok vagyunk. Azért csak "főként", mert zsoldosként is vállalkozhatunk ilyesmire. Ez a legsimább ügy: odahajózunk az áldozathoz, s felszólítjuk, hogy "Ugyan dobd már ki a rakományodat!" Mire jön a válasz: "Ki az ördögnek képzeld magad, hogy

hívónak. Időnként csipogni kezd, ami annyit jelent, hogy különleges faladat van kitérítésben. Először is válaszolnunk kell, hogy időt szakítunk-e a dologra. Nem kötelező, de ha a válaszunk igen, akkor a megadott időn belül vissza kell térnünk a bázisunkra. Ott aztán a hétköznapi ajánlatok között pirossal lesz kiemelve a különleges küldetés.

## Az üzemmódok

A játéknak három fajta üzemmódja van (a gyakorló küldetéseket nem számolva), s ezek közül a story mód a fent említett közbenső eseményekkel több az ún. free módnál, aminél csak



odaadjam neked?" Ez persze nem térít el minket a tervünkől: néhány ágyúlövessel adunk nyomtatékot a szándékainknak. Újabb felszólítás következik, s mindjárt belátóbb lesz a delikvens – csak fel kell szednünk a konténereket. Amikor megbízásból rabolunk, jóval többet kapunk, mint amennyi az árú eladásából származik.

Gyakran adhatjuk a fejünket kémkedésre is. Az ilyen küldetéseknél csupán egy célpontot kapunk, ahol az lesz a dolgunk, hogy kibocsássunk egy kém-szondát, majd azt megvédjük öt percig. A "legérősebb" munkák persze a csapásmérések, hiszen ez garantált harcot jelent a megadott helyen a célba vett erőkkkel szemben. Vagy legalábbis majdnem mindig így történik...

Azt talán felesleges is mondanom, hogy a különböző "kaszt" képviselői általában testhezállo feladatok közül válogathatnak. A katonák jóformán csak járőröznek, meg kémkednek, a szállítási oroszlánrésze a függetlenekre hárul – csak a kalózok azok, akik ebből is, és abból is kapnak egy keveset.

Egy dologban mindegyik küldetés megegyezik: mindegyiknek megvan a maga terminusa, vagyis az az időpont, ameddig be kell fejeznünk őket.

Ha igazán be akarunk vágódni a főnökeinknél, illetve a cimboráinknál, külön figyelmet szentelünk a személyi

jönnek folyamatosan a küldetések. A story módban szemlátomást igyekeztek valami pluszt nyújtani. Valami olyasmit, ami eltér a sablonos megbízatásoktól. A mögöttünk álló hatalom komplex küldetésekre küld minket. A kalózok oldalán például egy ízben kísérmünk kell egy teherhajót a Mars Consortium egyik szállítmányához, majd miután a konvojt kiraboltuk, még a fődiek előtt, a zsákmányt vissza kell kísérmünk. Az ilyen összetett küldetések nem csak hogy jó sokáig tartanak, de ráadásul sokkal

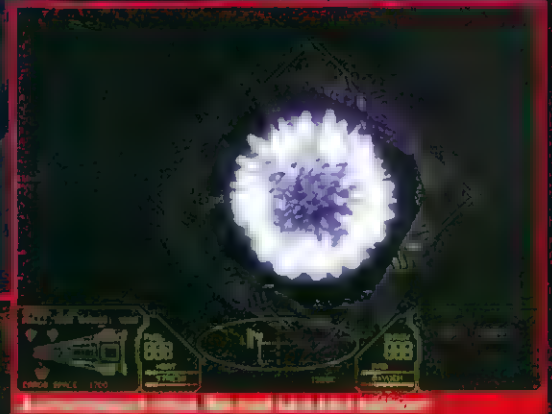
könnyebb őket elszüni: gyors és pontos csapásokat kívánnak. Amint azt a "story" jelző is sugallja, az idő haladtával vannak menetrendszerűen megtörténő események. Az eseményekről hírek számolnak be: a bázisok információs hálózatából, illetve embereikkel beszélve értesülhetünk a dolgokról.

A harmadik üzemmód a Gauntlet: ez tulajdonképpen a gyakorlás meg-

hosszabbításának fogható fel. Rögtön egy űrhajóba kerülünk, s folyamatosan egyre több és nagyobb tudású ellenféllel kell megmérkőzni. Az egyetlen cél a túlélés – lehetőleg minél tovább.

## A kezelés

Akkor talán ejtsünk pár szót arról, hogyan is juthatunk el odáig, hogy nekiindulunk egy útnak. A bázisok belső tere tulajdonképpen csupán négy opciót rejt magában: beszélgethetünk,



megbízásokat, információkat kérhetünk, illetve a helyi lehetőségeket és lehetőségeket ki – utóbbinál érdeklődhetünk a megbízatásokról is. Üzletelés peraxe a seregben nincs: a katonai bázisokon a "helyi lehetőségek" pont helyett a "taktikai megbeszélések" olvasható. A civil szférában nem csak hogy adhatunk-vehetünk dolgokat, új űrhajókat vásárolhatunk, üzletelgethetünk, de még mi magunk is adhatunk munka ajánlatokat. (Nem látom be, hogy miért tennék ilyesmit – de lehet, hogy csak nem mélyedtem el eléggé a játékmélet rejtelmeiben.) A "munkát keres/kind" opció mellett találjuk meg a körözési felhívásokat is. Végignézhethetjük, kiért, mennyit fizetnek – és esetenként hogy ki a megbízó. Ha van egy haragosunk, magunk is kiűzhetünk vérdíjat.

Amint már említettem, nem nyerték el



a tetszésemet a bázisok belső terei, de még inkább zavart a néhezen elsajátítható kezelés. A menürendszer minden tekintetben nagyon zavaros. Nem csoda például, ha a seftelős életmódot csak a "haladó" játékosoknak ajánlják. Amikor végre oda jutunk, hogy vennénk valamilyen árut vagy felszerelést, hirtelen gondban vagyunk: csak nézünk, mit is kéne tenni a listával. Nyilván kinyitjuk a kéziköny-



vet, elvégre honnan a fenéből is tudhatnánk, hogy ennél az egy menünél nincs "megvenni" ikon, hanem pakolni kell a dolgokat. Jóllehet van magyarázat a kellemetlenségre: nevezetesen a hajónk vázlatos tervrajzán többféle "rekesz" illetve felfüggesztési pont van megjelölve, s ezek mindegyikehez külön-külön rakosgathatunk dolgokat. Külön rendelési helye van a fegyvereknek, a torpedóknak, a különböző járulékos műszereknek, a hajtóműveknek, egyszerűen minden részletnek. Jóllehet ettől függetlenül mást is pakolhatunk a megmaradó helyekre. Például ha töltényt rendeltek valahol és kevés a helyünk, megtehetjük, hogy a raktérben kívül a saját fegyvereink mellé is beteszünk néhány tárat.

A vásárlásnál rengeteg cucc van a menüben, ezért kategóriaként válogathatunk közülük. Van néhány létfontosságú eszköz, ami egy hajóról sem hiányozhat. Nem hajózhatsz ki például oxigénellátó berendezés nélkül, s talán az sem meglepő, hogy hajtómű meglete is elengedhetetlen. Mindezt azért fontos külön megemlíteni, mert amikor új hajót veszünk, nem csak teljesen felszerelt, menatkész gépeket kínálnak nekünk.

A beszerzendő dolgokra az is kihatással van, hogy mire akarjuk a hajót használni. Űtonállni például úgy nem szabad, hogy nincs ún. cargo scoop-unk. Ez ugyanis azt a célt szolgálja, hogy össze tudjuk szedni az űrben lebegő konténereket. Ha meg egy skalpot akarunk begyűjteni, szükségünk van egy lenyomozó készülékre. A "tracking viewer" tudniillik arra jó, hogy valamennyi anyahajó és bázis naplójába belássunk: tudjuk ki mikor hova

egy észrevétel a vásárlás menüjéhez: az árakat ugyanígy el is adhatjuk – a hajóból a pénzeszsákra rakosgatva őket. Láthatunk továbbá egy doboz-ikonit is ez ideiglenes raktárt jelöl. Nem árt az emlékeztetőnkbe venni, hogy csak ideiglenesen pakolhatunk a dobozba. Ha mégis megfellebbeznénk róla, elveszik az összes otthagyni ár.

## A navigáció

Az űrutazás menete nagyjából olyan, mint a hasonló játékokban általában: a távolabbi bolygók, bázisok és csomópontok szektorai között térugró-kapuk biztosítják az átjárást. Az már más kérdés, hogy az irányítás egyáltalán nem olyan, mint amit bárhol is megszokhattunk. A szokatlan gombkiosztásra most nem akarok időt feccsérelni (azt úgyis mindenki átállíthatja), viszont a nehézkes navigálást nem hagyhatom szó nélkül. A legzavaróbb az, hogy az ugrókapuk aktiválásához muszáj előbb űti tervet készíteni. Ha mondjuk egy kaput át meglóg előlünk valaki, nem tudjuk a nyomában felnyitni a kaput, mert nem tudja a gép, hogy merre akarunk menni. (Az nem elég neki, hogy ott állunk a kapu előtt.) Azt is jó néven vettem volna, ha a megbízatások elvállalásával automatikusan kijelölődött volna a célpont – de nem így történik. Mindig manuálisan kell beállítani a navigációs menüben, majd megkeresni és kijelölni az irányt. Persze azt hozzátehetjük, hogy

hogyan lehet megtalálni egy ránk támadó hajót – vagy hogy egyáltalán van-e ilyen lehetőség. Mert azt tudom, hogyan lehet a legközelebbi célpontot befogni, csak hogy az lehet a saját társunk is. Egy nagy cseleptékben szinte lehetetlen kihozni. Vajon ez az opció miért nem csak az ellenségére vonatkozik?

A HUD-dal viszont meg lehetünk elégedve. Nem kell ahhoz befogni a hajókat, hogy lássuk, hová tartoznak: minden megjelenő hajó színes vektorokat húz maga után, ami egyrészt jelzi a haladási irányukat, másrészt a színük mutatja a hovatartozásukat. A sajátjainkat nem lehet eltéveszteni, mert ugyanolyan színű csíkot húznak, mint a HUD-unk.

A tájékozódási eszközök az Elite óta változatlanok: van egy 3D-s térkép középen, azon láthatjuk, mennyien vannak a közelben. Itt jegyzem meg: ha netán valakinek az egyszínű pixelekből álló kozmikus por grafikai effektusa csipné a szemét, hát az is a HUD miatt van. Azok ugyanis nem törnek



dologhoz. Igaz, ennek az ellenkezője is előfordul: ha egy támadó missziót vállaltunk be, és valaki elvégzi helyettünk a melót, ugyanúgy megkapjuk a fizetségünket.

Amikor a Terminust kézhez kaptam és láttam, hogy 3 CD-n terpeszkedik el, úgy gondoltam, az Elite rajongóknak újabb egy évre meg lesz a napi programjuk. A terjedelem azonban egy kicsit csalóka.

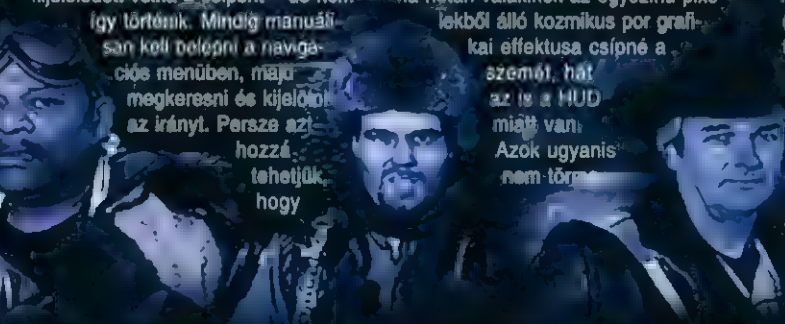
Az egyik CD kizárólag csak a videókkal van tele (ami egyébként érthetetlen, mert csak egy intro van, meg a különböző befejezések), a harmadik lemez pedig egy egyszerű audio CD. (Szép, atmoszferikus zenét komponáltak a játékhöz.)

A játék által kínált izgalmakat sajnos nem mérték nagyon bőkezűen. Idővel kissé egyhangúnak tűnik az egész. Mérgesedik a politikai helyzet, satöbbi, de a magunk dolgában nem érzünk jelentős változást. Vásárolunk plusz hajókat meg fegyvereket, de elég hamar hozzájutunk a legdrágább felszerelésekhez is. Összegezve: nincs olyan sok hajó, nincs olyan sok

fegyver, és nem olyan nagy az űr, mint azt az Elite-ben vagy az X – Beyond the Frontierben.

Ami pedig a grafikát illeti: az említett grafikai hanyagságok még elnézhetőek lennének a programnak, csak hogy röhejesen magas a gépkövetelmény, ráadásul a nagyobb csatáknál még le is lassul a program.

Olybá tűnik, hogy túl nagy fába vágta a fejszéjét az amerikai fejlesztőgárda.



miután megbarátkoztunk a gombkiosztással, a navigációs teendők elvégzéséhez elég az az idő, ami alatt a hajó (gépi irányítással) kijön a dokkból. A cél megadása után pedig a gép már automatikusan számolja ki az útvonalat: a HUD-on sárga kerettel lesznek megjelölve a kapuk, amelyeken át kell haladnunk.

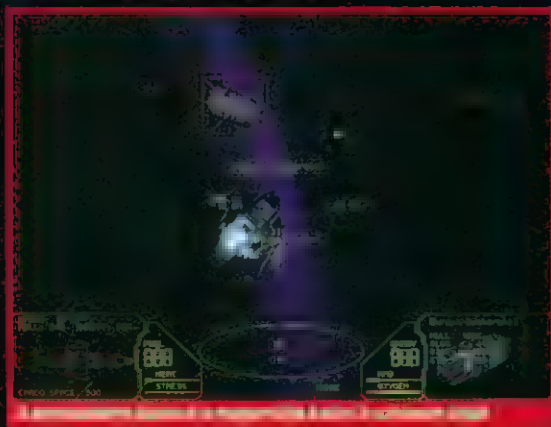
## Hosszú tanulmány

Egy dolgot nagyon hiányoltam a Terminusból: az igazán hatásos bevezető küldetéseket. Van ugyan egy gyakorló mód, de az csak épphogy a kezelő billentyűk felét magyarázza el. Ha egy játéknál muszáj a kézikönyvet elővenni, az megítélésem szerint már rég rossz. Ennél a játéknál pedig nem csak hogy elő kell venni, de garantáltan 2-3 óra meg is azzal, hogy az irányítást tanulmányozzuk. Elsősorban a célzás nem áll kézre. Például máig nem tudom,

létkarabok, hanem csak a HUD által generált jelek. Annak érdekében rajzolódnak ki, hogy érzékeljük a sebességet.

## Túl nagy falat

A Terminus – amint már szó volt róla – hálózatra lett optimalizálva, és ez sajnos erősen rányomja a bélyegét az egyjátékos módra. A legzavaróbb az, hogy terminus technicus: túlságosan is "real time". Főlöszleges bosszúságot okoz, hogy még az options menübe sem tudunk úgy kilépni, hogy ne menjön tovább a játék. Kíváncsiak mondjuk az irányítás részletezéséhez, s mire megtaláljuk a "befogás" billentyűjét, már rommá is lőtték a hajónkat. De az is nagyon "kedves", hogy a legjobb küldetéseket pillanatok alatt elkapkodják mások. Még arra sincs idő, hogy végigolvassuk a megbízás szövegét, nem hogy még mérlegeljünk is. Az egyetlen vigaszunk az állásmentés. Egy mentést követően szépen nyugodtan végigbongesszük az ajánlatokat, s miután megvan a legkedvezőbb, visszaugrunk az időben, s egyből arra "tarapunk rá". Egy újabb kellemetlenség tud lenni, amikor elvállalunk egy "űtonálló" megbízást, de valaki időközben likvidálja a célpontot. Úgy vallunk kudarcot, hogy közben nem volt a



## külsin/belbecs



## summa summarum

Nem rossz Elite leszármazot  
– de egy kis szoftver cég nem  
tud csodát művelni

## végítélet

# 82%



**Ha Ha Ha** – olcsóbb, mint valaha

**Ha** unod a másolt CD-t, de nincsenek tizezreid

**Ha** a gépedre is költenél egy keveset

**Ha** egyszerűen csak egy jó programra vágysz

**akkor**

**EZT VEDD MEG!**



**2999,- EVM 2999,-**



**1999,- 1999,-**



Worms

Broken Sword

Broken Sword 2



Screamers Rally

Screamers

Terracore

UFO

Warcraft

Ha szeretnél a reklámmemberünk lenni, akkor küldj egy jól sikerült grimaszot a szerkesztőségünkbe! Földj: 1 éves előfizetés



# DARK REIGN 2

★ PROLÓGUS 3D-BEN

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Pandemic Studios  
**Kiadó:** Activision  
**website:** www.darkreign2.net  
**Minimum konfiguráció:** PII266, 64MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** PII300, 128MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Ismétlés a tudás anyja – szokta mondani a tanár a nehéz fejű diáknak. De vajon a tudáson kívül a sikerhez is ugyanez az út vezet? A Pandemic szerint biztosan, hiszen nem állottak majdnem ugyanazzal kijönni, mint három évvel ezelőtt. Ráadásul – ha lehet ezt mondani – ez már sokadszori ismétlés. Az eredeti Dark Reign sem volt más, mint egy Command & Conquer klón, most ez a második rész pedig egyszerűen csak egy 3D-s C&C klón. A szembetűnő változás tehát annyi, hogy a játékot ezúttal egy frankó 3D-s engine működteti.

## A nagy háború előtti idők

A Dark Reign 2-ben még majdhogynem az egymással háborúzó felek is a Command & Conquerből lettek kioldozva. A JDA nem csak a hangzásában tér el alig a GDI-től, hanem a jellegét tekintve is hasonló szervezet: a törvényes kormány hatalmát biztosító hadsereg. S hogy ne legyen elég a párhuzamból: velük szemben – csakúgy, mint a NOD esetében – egy kullikus alapokon egyesült bagázs képviseli a lázadókat: ők az ún. Sprawlerek.

Amióta George Lucas kijött a Baljós Árnyakkal, szinte mániájukká vált a játékgyártóknak, hogy a folytatásoknál visszafele haladjanak az időben: a Dark Reign 2-vel is ez a helyzet. Az első rész előzményeit ismerhetjük meg, tehát az egész galaxist feldúló háború bölcsőjében, a Földön járunk valamikor a huszonhatodik században. A sorozatos háborúk, a túlnépesedés és a természeti kincsek pazar-

ló kitermelése együttesen szépen lassan romba döntik a planétát. Néhány nagyokos bürokrata egyszer csak azzal a "zseniális" tervvel áll elő, hogy a Földet "terra(re)formálni" kell. Nos ez adja meg a kegyelemdőfést a bolygónak. Nem gondolnak arra, hogy a távoli bolygókra kifejlesztett gépek, melyek arra lettek kitalálva, hogy a szilikon alapú izotóp, a Taelon kitörését előidézzék (ami a legolcsóbb energiaforrás), milyen hatással lesznek majd a Föld kérge alatt lejátszódó szeizmikus folyamatokra. A bioszféra végveszélybe kerül: nap, mint nap véletlenszerű földrengések tépázzák meg a Földet.

A népesség számára két alternatíva létezik. Ha gazdag és szép vagy, bebocsátást nyerhetsz a kupolák alá épült városokba, ahol az Elit réteg tengeti jólétben az életét. Ha azonban csóró vagy, az isten sem ment meg a földi pokoltól. Pontosabban

Detention Authority) is, mely épp az ellenkezője: jól szervezett, olajozottan működő hadi gépezet. De ha a Sprawlerek egyszer összefognak, ki tudja mi lesz a vége...

## Az engine

A játékban – ahogy az már a műfajban szokás – természetesen mindkét fél választható. Induláskor három játékmódot kapunk: folytathatjuk a fent leírt történetet egy hadjáratba beleavágva (Campaign), háló-

zaton vagy interneten keresztül kapcsolódhatunk be egy-egy csa-

csapat szerepel, mire a hosszás töltögetés után rögtön megkapjuk a "Győzelem" feliratot.)

Azt rögtön tapasztalhatjuk, hogy az alkotók rendkívül büszkék a 3D-s engine-re: már csak a főmenü pontjai is egy város közepén helyezkednek el. Mindenképpen el kell ismerni, hogy a Dark Reign 2 az egyik legszebb RTS. A külső

helyszíneken szépen ívelő dombok, hegyek váltakoznak, és a hegyek valóban hegy nagyságúak. No és szemléltetést nem csak egy mellékes látványeffektus a 3D: a meredekebb lejtőkön nehezebben kapaszkodnak fel az egységek, és akadnak hegyoldalak, amelyek felett csak a levegőben téhet átvágni.

tábla a Multiplayer opcióval, illetve az

utóbbihoz hasonlóan egyedi meneteket játszhatunk a gép ellen is (Instant Action). Megválaszthatjuk, milyen

terepen akarunk küzdeni és milyen színekben, s ami külön érdekesség: itt is lehet szövetségeket, azaz csapatokat alakítani. (Azt mondjuk zárójelben jegyzem meg, hogy a program igazán figyelhetné, hogy van-e ellenség kiválasztva. El lehet indítani úgy is a játékot, hogy csak egy



A bombázás előtt nem kell gondoskodni a védekezésről.



Az Enforcerek számára nem gond egy kis emelkedés.



olyan feltűnő, hogy természetellenesen szedik a lábukat a katonáink, amikor közelről látjuk őket, márpedig erre ritkán van példa. Több nézet is választható, de az F1-gyel aktiválható testközeli nézet inkább csak hangulati elemnek tekinthető: leginkább az alapon beadott madártávlat használható.

De ez már talán a kezelés tárgykörébe esik.



### Mintaszerű kezelés

A Dark Reign 2-ben azt lehet különösképp hagyra értékelni, hogy a 3D cseppet sem vált a kezelhetőség hátrányára – nem úgy, mint a Battlezone esetében, ahol az egységek között barangolva kell átlátni mindent. (Még teljes felülnézet is választható, ami ugyan semmissé teszi a 3D nyújtotta élvezeteket, viszont értelemszerűen a legnagyobb rálátást nyújtja a hadszíntérre.) A szép 3D-s köntös rendkívül simulékony – értsd: az irányítást kivételesen ésszerűen alakították ki. Az irányítópanel úgy néz ki, hogy bárhol is vagyunk, közvetlenül hozzáférhetünk a gyáraink termelési mutatóihoz és ikonjaihoz. A képernyő bal alsó sarkában helyezkednek el a "fiókok", ahol az épületeink ikonjai megjelennek. Ha rájuk kattintunk, nyomban megjelenik, miket gyárthatunk – anélkül, hogy elvesztenénk a fonalat az aktuális hadműveletünkénél. De ha úgy kívánjuk, oda is válthatunk: ez esetben duplán kell kattintanunk.

A gyárak menüpontjainál intelligens módon nem csak azt jelzi ki a gép.

### Rokon lelkek

#### C&C: Tiberian Sun

Az RTS játékok etalonjaként számon tartott – de már igencsak öreg – C&C folytatása tavaly nem keltett túl nagy visszhangot. Megmaradt a 2D-nél, s mondhatni megmaradt C&C-nek. (ld. 576 '99/9 – 90%)

#### Battlezone 2

A Pandemic Studios másik nagy dobása, amivel az ún. "fps combat strategy" műfajt próbálták már másodjára is népszerűsíteni – nem csüggedve az első rész felemás fogadtatásától. (ld. 576 '00/2 – 83%)

hogy miket tudunk előállítani, hanem azt is, hogy miket tudnánk, ha lenne hozzá megfelelő infrastruktúránk. Piros színben látszanak azok a dolgok, amihez nincs meg a szükséges felszerelés, s ha egy kicsit rajta hagyjuk az ilyen ikonokon a pointert, nyomban az is kiíródik, mi az, ami hiányzik.

A megrendeléseink leadásán túlmenően még néhány sajtáságos utasítással is elláthatjuk a gyárakat. Például gyülekező pontokat rendelhetünk hozzájuk, amikkel az elkészült utánpótlást automatikusan egy ponthoz irányíthatjuk. Minthogy waypointokat is meg lehet adni, ezt a gyülekezőhelyet akár egy előzőleg meg-

ismertetett módon válogathatunk közöttük: csupán egyet kattintva rájuk akár a távolból is – a mini térképet használva – kijelölhetünk nekik új célpontokat.

A mini térkép annyiból még segít is, hogy az aktuális célpont körül mindig egy karika pulzál. Csak az nem túl okos dolog, hogy a térkép túlságosan is "mini", és sajnos még csak belengyíteni sem lehet. Ráadásul elég sötét is, minek eredményeként nehéz halálpontosan kiigazodni rajta.

Az egységeinknek – ez szintén nem újdonság – különböző típusú viselkedési formulák közül választhatunk. Alapvetően mindegyikük harcos, azaz warrior módban van (azt az ellenséget célozzák be, amelyek ellen a leghatékonyabbak, és üldözik is azt), de a visszahúzódo felderítőtől (scout) a mindhalálig küzdő terminátorig terjed az ötös skála. Ezen kívül különleges parancsokat is kiadhatunk, úgymint elhagyni az aktuális szakaszt, vagy néha szükség van őrizetni bizonyos személyeket vagy gépeket, és felderí-



Háború, szép dolog a háború.

adott útvonalhoz is csatlakoztathatjuk, s így az újoncainkat úgy küldhetjük őráratolni, hogy oda se bagózzunk. (Amúgy teljes csapatokat is "ráfuttathatunk" a waypointok által behatárolt utakra.) Az épületek menüben ezen kívül áramtalaníthatjuk, vagy le is bonthatjuk az egyes létesítményeket, hiszen erre is szükség lehet – hogy hogyan állunk anyagilag és energiaügylet, azt a jobb felső sarokban jelzi ki egy panel. Ahogy fejlődik a technológia, úgy újabb dolgok válnak gyárthatóvá, de hozzájuk természetesen a létesítményeket is korszerűsíteni kell: így az épületek kapcsán még az upgrade parancs az, ami említésre méltó – és persze figyelemre méltóan drága.

A mobil egységek mozgatásáról annyit, hogy aki valaha már játszott a C&C-vel vagy a Red Alerttel, irányításilag rögtön "képpen lesz". A csoportos kijelölésen kívül a szokásos módon (vagyis a Ctrl plusz a számbilentyűkkel) fix csapatokat is alkothatunk: ezek fiókjai a képernyő jobb alsó részén kaptak helyet. Ha már létrehoztunk csapatokat, az épületeknél

odapörkölhetünk neki úgyis, hogy pusztán a talajt célozzuk be.

### Néhány jellegzetesség

A terepen lávaszerű folyamok jelzik a helyeket, ahol a Taleon előtört a föld alól – a lelőhelyek természetesen nem kifogyhatatlanok. Dicséretes megoldás, hogy amikor egy nyersanyagfeldolgozót építünk, a begyűjtő autónak nem feltétlenül kell megmutatni, hova menjen betakarítani: ha elég közel van a lelőhely, odatalál magától is. A játékban az anyagi helyzetünket a Taleon-bányászat határozza meg. Tulajdonképpen egy az egyben ugyanúgy kell kiépítenünk a hadtermelést, ahogy azt már a C&C-féle játékokban megszokhattuk. Először megfelelő helyre kell irányítanunk az építkezési felszerelést szállító járműveket, aztán jöhet a parancsnoki központ megalapozása, ami mellé nem árt mindjárt napenergiájú áramfejlesztőt is beüzemelni. Így gyárthatunk úja építő felszerelést, s jöhet a katonákat kiképző körlet, a hadi gépezetek gyára, ja és persze a nyersanyagfeldolgozó – hogy csak az alapokat említsük. Van persze még számos más kiegészítő, úgymint kameratornyok, vagy az erőfalak. Az építkezést – pontosabban az időt – felgyorsíthatjuk a "f" billentyű lenyomásával, de ez csak akkor ajánlatos, ha nincs más teendők közben (és persze multiplayer játéknál nem működik).

Az egységek közül most csak a legérdekesebbeket emelem ki, hiszen amúgy könnyű kitapasztalni melyik hol vethető be: azt kell csak megjegyezni, melyik rendelkezik, mondjuk föld-levegő fegyverrel, melyiknek van valamilyen rendhagyó tulajdonsága, és így tovább. Mellesleg már a küldetések is úgy vannak kialakítva, hogy ezeket folyamatosan megtanulhatjuk. Teszem azt: egy áthatolhatatlan



Az új társaság jobban...

teni is elküldhetjük néhány emberünket – főként, ha idegesít minket a fog of war. Van külön támadás parancs is, ami akkor lehet hasznos, ha netán egy tereptárgyat kell elpusztítani.

Vagy például – ha sejtjük, hogy valahol egy álcázott ún. fiend rejtőzik -, hát

védelmi rendszer ved egy völgyet? Hát akkor át kell vágni a hegyeken! S ehhez milyen egység szükséges? A levegőben szárnyaló Enforcereket könnyen kifővik a Sprawlerok, viszont az ilyen terepakadályokat gond nélkül leküzdik: ez esetben tehát a rendszer generátorát velük tudjuk megsemmisíteni.







Szeretettel várunk óvodáskorú gyerekeket  
2 1/2 éves kortól, a Húvösvölgyben, igényes  
környezetben lévő Magyar Rádió Óvodájába!

**Csodálatos ősparkban, tiszta levegőn,  
a gyermekek számára sok mozgási lehetőség,  
egészséges életmódra- és környezetvédelemre  
nevelés (szenzitív környezetpedagógia).**

**Szolgáltatásunk:**

Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők

A munkájukat segítő logopédus,

Pszichológus (heti 1 alkalommal)

Orvos (heti 3 alkalommal)

Biztonsági őr

Saját konyhai étkeztetés

**Fakultatív programok:**

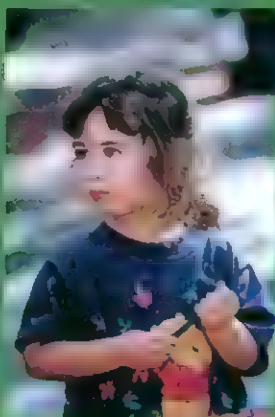
- madár óvoda (ornitológussal)

- zenés torna

- zeneóvi

- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal



**Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.**

Információk az Óvodában: Magyar Rádió Rt. Óvodája  
1021. Völgy utca 1-3. Tel: 394-3815 vagy 394-3858

## BALATI Computers Bt.

### Tanfolyamok

Internet Explorer, Outlook, Word, Excel, Powerpoint 10  
óra

Windows 98 és NT Hálózat 10 óra

**650 Ft/óra!!! Mindenkinnek saját gép!!!**

Már 6 főtől indulnak tanfolyamok!

**1041 Budapest, Bárdos Artúr u. 4.  
H-P: 14-20h-ig**

Ugyanitt megtalálható a BALATI Computers  
teljes termékskalája is!

Telefon: 399-0644, Fax: 399-0645, E-mail:  
[oktatas@copassoft.hu](mailto:oktatas@copassoft.hu)

EPOX, ABIT, Procomp alaplapok, ASUS, ATI, Voodoo  
3-videókártyák, Seagate, Quantum winchesterek,  
Belinea, Samsung, Daewoo monitorok, használt  
alkatrészek beszámítása!

**WEB lap tervezés, Hunnet, Telnet internet  
előfizetés**

Tel/fax: 341-5343, 06-20 9264 507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: [balati@ahol.com](mailto:balati@ahol.com) Web: [www.balati.hu](http://www.balati.hu)

**Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig**



**az emberarcú internet szolgáltató**



Mert mi valóban a Neked legmegfelelőbb szolgáltatást nyújtjuk.  
Havi 4000.- Ft-ért **koriátlan elérést** biztosítunk minden nap este  
6-tól reggelig plusz egész hétvégén.

Ez havi **452 óra** internetezést jelent! Részletes információért  
keresd ügyfélszolgálatunkat.

## Inter Ware

Tel.: 06-40-200-166

e-mail: [info@interware.hu](mailto:info@interware.hu)

<http://www.interware.hu>



# POMPEI

★ ELFÜSTÖLT HELYEK...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Arxel Tribe  
Kiadó: Cryo Interactive  
website: www.pompeigame.com  
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P266, 64MB RAM  
3D gyorsító\*: Direct3D  
Multiplayer: -

„Lassú léptekkel közeleg az istenek bosszúálló haragja, de a megtorlás késlekedését kiegyenlíti annak súlyosságával.”

Latin szállóige

A szlovén - olasz - francia illetőségű Arxel Tribe olyan játékokat fejlesztett már, mint a The Ring, ami egy Richárd Wagner opera átirata. Itt a Nibelung legenda bizarr techno-fantasy köntösben kerül feldolgozásra, vagy vegyük példának a tavaly év végén a boltokba került Faustot. A nagyra vágyó varázsló történetét egy romantikus horror kalandjáték keretei közé illesztették. Ezt a játékot már a francia székhelyű Cryo kiadó dobta piacra, amelyik mint köztudott, a napjainkban kicsit visszaillesztett népszerűségű kalandjátékok még mindig elkötelezett zászlóvivője. Ők olyan sikeres alkotásokat tudhatnak maguk mögött, mint az Atlantis sorozat vagy az Ubik. Nagyjából fél éves munka után (ami sajnos meglát-szik a végeredményen, de ezt majd később) az Arxel kirukkolt a legújabb játékkal, ami nem más, mint a címben említett Pompei.

A játékkal egy trilógia első része kerül a kezünkbe. Ez ugyan nem derül ki magából az intróból, csak a melléke-

sen elolvasott reklámszöveg után tudtam meg. A történet szerint Adrian Blake híres skót régész magára vonja az istenek haragját, pontosabban a babiloni Istár istennőjét. Vagy a görög Aphroditéét, vagy a római Vénuszát, kinek melyik mitológia tetszik jobban oda helyettesíthető valamelyik név, tetszés szerint. A Hölgynek az az isteni ötlete – persze, hogy isteni, mi más is lehetne – támadt, hogy ennek a szegény régésznek mindenképpen be kell bizonyítania a szerelem felsőbbrendűségét. A vágy istennője tehát elrabolja hősünk kedvesét, Sophiát. Visszadobja messze az időben, történelmi korokba, hogy mit sem tudva

jótevény homály fedí kivéve az első, ami az ókori Római Birodalomban, az I. században játszódik. Sőt a szemfülesebbek azt is tudják, melyik városban, ugye? Nyert, igen Pompejiben (az angolban, sőt általában más nyelvekben nincs ott a "j", de a magyarban igen, – ezért csak



hez. De az átok egyszer csak beteljesült, az esküvőnk előtti éjszaka szerelmem elünt. Őt követtem ide. Az istennő elvette tőlem. Azért vagyok itt, hogy megtaláljam. Biztosan megbolondultam, hiszen már nem vagyok lázas, mégis látom a mosolyát. Delirumba eshettem...

A következő pillanatban az ifjú régész a fejét fogva tápáskodik fel. Egy római ház udvarában, vagyis átriumában találja magát csupán egy szál tógában. Egy testetlen hang így szól hozzá: - Nem ismersz fel. Én vagyok az Istár, vagy ahogy a görögök ismernek - Aphrodité. Pompejiben vagy, Sophia itt él. Augusztus 20-át frunk, Titus uralkodásának első évében járunk. Őt napon belül a Vezúv kitör, a város elég a forró hamuban és sziklaesőben. Pompeji elpusztul és elfelejtik évezredekre. Négy napod van arra, hogy megtaláld Sophiát és rábeszélj, hogy tartson veled.

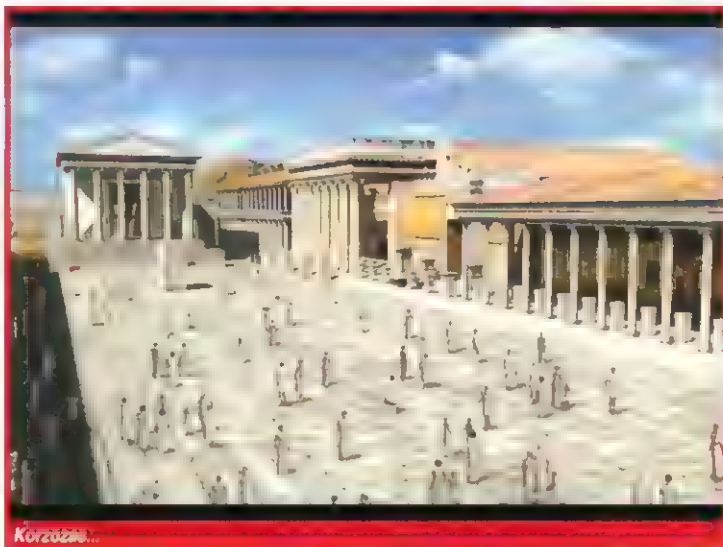
## Mit is csinálunk mi itt tulajdonképpen?

Nekem már maga a történet körítése is egy kicsit erőltetettnek tűnt, hát még maga a folytatás. Ébredésünk után egy ládában talált szerződés felhasználásával sikerül tökéletesen eladni magunkat, mint egy ifjú marsiellai gall, akit házigazdánk Popidius fia, Secundus küldött haza Pompejibe, hogy felvirágoztassa a campaniai börtörme-

## Rokon lelkek

### Dracula's Resurrection

Az év elején megjelent francia gótikus horror minden tekintetben dicséretet érdemel. Hihetetlen mennyiségű igényesen kivitelezett animáció, látványos panorámaképek, nyomasztó hangulatú komolyzene, pergő és izgalmas történet. Alapműnek lehet venni a kalandjátékok kategóriáján belül. (ld. 576 '00/2 - 79%)



igazi énjéről éljen ott. Adriannak pedig követnie kell őt a múltba, megtalálni majd újra és újra meghódítani Sophiát. Hogy mégis mely korokban kell majd kutatni hölgyünk után, még

akkor nem írom bele, ha a játékra utalok).

## Az pucér néni átka

A bevezető képsorokon a következő történet bontakozik ki: Adrian 1918-ban, egy jereváni barlangban feküdt lázalmoktól gyötörve, amikor egy áttetsző, meztelen női alak jeleni meg előtte... Beteg vagyok. Reszketek a láztól. Bolond voltam, hittem a jeleknek. Istár volt az és így szólt: - Nem hiszel bennem, és abban hogy a szerelem reinkarnálódhat életeken át. Bírád leszek és megátkozlak, hogy korokon át keresd, amit elutasítasz. - Egy éve történt ez, ebben a barlangban, ugyanezen a hegyen. Megbetegedtem, magas lázam volt. Fel kellett adni a kutatást a korona után. A török kísérek előre látták a haláloamat. Istár... az istennő... a fantom megjelent. Azt ígérte meggyógyít, ha szerelemmel őt, de visszautasítottam nem hittem benne. Én Sophiát szerettem, és válaszoltam. Aztán vége volt, és a ház is elmúlt. A következő nap véget ért a háború. Visszatértem Angliába, Sophiához, a könyveimhez, a térképeim-







A másik főszereplő

lést. Szerintem azért az egy kicsit furcsa, hogy hipp-hopp az ember majd kétezer évet visszarepül az időben, egy idegen civilizációban találja magát, és még csak nem is furcsállja. Sőt olyan hozzáértéssel kezel mindent, mint született római lenne.

Tehát, mint köztisztviselőben álló római patrícius nyomozhatunk az áhitott nő után. Az elkövetkező négy nap során tulajdonképpen gatyába rázzuk az egész várost. Itt segítünk egy kereskedőnek megkötni egy jó üzletet, ott leleplezünk egy fickót, aki cinkelt kockákkal játszott, amott meg az úton magát megmakacsoló szamarat bírjuk jobb belátásra. Egyébként legtöbbször talán ez a szerencsétlen állat szerepel, minden nap van valamilyen szerepe, a végén még ránk is sózzák elég drágán, de persze a jókkal együtt ő is megmenekül a pusztulástól. Mindeközben sikerül kideríteni hol is lakik Sophia: Octavius Quartio házában él, mint felszabadított rabszolga és a villa asszonya neve, mint saját gyermekét. Hogy ne legyen olyan könnyű a dolgunk azt is megtudjuk, hogy a lányt már tíz éves korában odaigérték egy törekvő, felszabadított rabszolga fiának, akinek van egy nagyon gonosz besúgója Octavius házában és minden lépésünket nyomon követi...

A játékot több fejezetre osztották, négy nagyobbra a négy napnak megfelelően és két kisebbre, az utolsó éjszakára, és a pusztulás reggelére. A játék nem időre megy, vagyis a napok csak akkor érnek véget, ha megoldottunk minden ránk kiszabott feladatot.

## Pompás város ez a Pompei

A Pompei látványvilága sajnos kimerül abban a jó ötletben, hogy rekonstruál-



A boldog befejezés: aki jó, az ügyis megmenekül

amikor megálltam gyönyörködni a látványban. A fejlesztők pluszban beleépítettek ebbe egy zoomot is, vagyis oda, ahová nézünk, az előre nyíllal óhatatos közelítésben is élvezhetjük. Pontosabban élvezhetnénk, mert az előre renderelt képekben a zoom során gyönyörű pixelvirágok nyílnak, úgy, hogy erről a lehetőségről gyorsan leszoktam. Valamilyen pozitív látványelemként akarták ezt beépíteni, mert gyakorlati haszna nincs, vagyis nem kell használni, hogy mondjuk eldugott



August, 22nd 79AD

Látod, ok már mindannyian felekedtek aludni...

tárgyakat találunk meg. A másik a mozgás. Nekem beletelt egy kis időbe, amíg a minden fázismegjelenítés nélküli békaugrásokba beleszoktam. Ha az ember elindul az egyik irányba, nem lehet tudni, hogy éppen mennyit fog a térben előrehaladni, így az ismeretlen helyeken mindig vad forgatódás kezdődik, helymeghatározás félelme. A társalgások során kapunk egyedi külső nézetet, de abból néha többet is, mintha több kameraállásból vették volna fel hősrünk beszélgetéseit, ami viszont elég tetszetős. Mindezek közben a figurák végtagjai, és feje meg-megmozdul, mintha finom nyári szellő lengetné azokat. Az irányítás megnyugtatóan

egyszerű. Kurzorunk egy összetekercselt papirusztekeres, ami kinyílik és megjelenik rajta az akciónak épp megfelelő ikon. Lépéslehetőségnél egy nyíl, beszédnél és a tárgyak felvételénél egy nyitott kéz, a tárgyak használatánál a kéz ráfonódik egy gömbre, vagy valami ahhoz hasonló bigyóra. Ezt a bal egérgombbal lehet aktivizálni, a menüt és a tárgyak listáját a jobb gombbal. Ekkor a felső sorban, díszkréten és áttetszően megjelenik a tárgylista. A használható eszközök viszonylag szépek, ami itt annyit jelent, hogy a legtöbbet első ránézésre fel lehet ismerni, de ha ez nem lenne elég a nevük is megjelenik alattuk. Használni, vagy letenni csak akkor lehet őket, ha muszáj. Vagyis nincs rá mód máshová pakolni, letenni vagy egymással kombinálni őket. Ha betelik a sör, jobbra tolva az egeret jelenik meg a többi, de hat-hét dolognál úgysincs nálunk több.



Ki Róma ellen töl...

több szálon fut, a befejezésre számíthatóan mód adódik. A fenti állítások közül sajnos egy sem igaz. Nem is tudom, hogy engedhetik meg magának a kiadó, hogy olyan dolgokra hivatkozva próbálja meg eladni a játékot - becsapva a vásárlókat - ami nem fedi a valóságot. De nézzük csak sorjában. Ez nem a szabad lehetőségek játéka, a cselekmény olyan lineáris, mint az ezermérföldes ausztrál autót. Egyszerűen csak azt lehet megcsinálni ami következik, például csak akkor jelennek meg a szereplők, ha szükség van rájuk. A várost nem lehet szabadon bejárni, csak a negyedik nap végére, akkor is csak úgy a negyedik. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy nyílnak meg sorban

előttünk a területek. Befejezésből is természetesen csak egy típus létezik, nem számítva azt, hogyha elbukunk a történet valamelyik részén. Ezzel a saját magam által kitermelt tudással felvértezve tudtam egyáltalán nem, mely esetben tovább

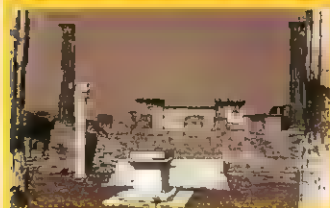
Használni úgy lehet őket, hogyha rákattintunk valamelyikre - ilyenkor automatikusan kilépünk a menüből, vissza a játékba - és megkeressük azt a részt az épp aktuális játéktérre, ahol a tárgy már nem átlát, hanem valóságosnak tűnik, majd odakattintva, ha jól használtunk történetet valami. A térképet a space billentyű lenyomásával lehet előhozni, majd el is tüntetni, de csak akkor, ha nem kattintunk valamelyik térképnegyedre. Ez azért szükséges, mert csak ekkor tudunk bármit is normálisan elolvasni. Szóval, ha benne vagyunk az egyik részben, csak és kizárólag úgy tudunk kibújni belőle, ha a bal alsó sarokban a dátumra rákattintunk. Ezt az opciót egyébként semmi sem jelöli, én is csak a nagy eszemmel meg a hügom tanácsával jöttem rá.

## Mit kapunk a pénzünkért?

A Pompei úgy hirdetik, mint a szabad lehetőségek játéka. Bejárhatjuk a város utcáit, tereit, házait. A cselekmény



## Kétezer éves jelen



Pompeji a pezsgő életű kereskedőváros a Vezúv tűzhányó lábánál feküdt Nápolytól délre, beljebb a szárazföld belsejében. A település ugyanazt élte meg, mint Nápoly és környéke többi városa: eleinte görög volt, majd samniti uralom alatt állt. Azok közé a városok közé tartozott, amelyek lakói az I. században harcoltak a rómaiak ellen a szabadságért. Ezért városi jogait elvesztették és Sulla veteránjait telepítették a falak közé, akik felvirágoztatták a települést. Pompeiben Itália és a mediterrán világ népeinek számos képviselője élt. A város római colonia lett, Sulla unokaöccse védnöksége alatt állt. A sok veterán megváltoztatta nemcsak a lakosság összetételét, hanem nyelvét, szokásait és intézményeit is. A város külső képe is elrómaisodott; gazdagodott, gyarapodott, kb. 20 000 lakosa volt, közöttük sok iparos és kereskedő. Meggazdagodott polgárai villaházakat építettek. A város karbantartását elhanyagolták, mivel ellenségtől már

százötven éve nem kellett tartaniuk. Amikor a Kr. e. 62-ben a nagy földrengés tetemes károkat okozott az épületekben, azonnal nekifogtak, és még szebbé akarták tenni Pompejít. Ennek a munkának a befejezésében akadályozta meg őket a Kr. e. 79-ben Vezúv emlékeztető kitérése.

79. év augusztus 24-én délután egy órakereszt után be a katasztrófa. A város felett megjelent hamufelhőből szünet nélkül hullott alá a forró hamu és a még forróbb homok, kavics. Három nap alatt 6-7 méter vastag rétegben borította be Pompeji egész területét. Aki a tengerpart felé vette az útját, az úton lelte halálát. Akik házaikba bújtak a gázoktól és gőzöktől fulladtak meg, és így temette el őket a forró hamu.

Pompeji eltűnt a föld színéről, romjai fölött hosszú évszázadok alatt új talajrétegek képződtek. Eleinte csak szóróvályosok és találomra kutattak a hajdani város elsüllyedt maradványai után, de később tudományosan megszervezett, technikailag tökéletesebb módszerekkel folytatták az ásati munkálatokat. Sok minden került napvilágra – úgymond – konzervált állapotban, mert a hamueső vastag rétege légmentesen elzárta a betemetett épületeket, tárgyakat, embereket.

Feltáruktak a város utcái, épületei, lakóinak használati tárgyai. A kőbe vésett feliratok, szobrok, freskók, sőt még egy-egy ott pusztult ember vagy állat testének körvonalait is sikerült rekonstruálni, mert ha maguk a testek rég porrá is váltak, formáik világos lenyomatot hagytak a kővé szilárdult hamuban.

A XVIII. század óta többekévé folyamatosan tárják fel a várost, ma már nagyjából háromnegyede járható be. Ez már akkora terület, hogy egy egész nap is kevés minden utcáját bebarangolni.

Csak érdekesség képpen: a Nápolyi Régészeti Múzeumban nemrégiben újra megnyitották a nagyközönség előtt azt a hírhedt kiállítást, ami az ókori Római Birodalom, többek között Pompeji erotikus, pikáns képzőművészeti alkotásait mutatja be. Van egy ötletem hová kellene nyaralni menni...



jutni, az egyébként nehézkes és kicsit gyermekes történetben. De akkor még nem is szóltam a bugokról!

A megszállott játékos úgy érhet egy-egy ki nem javított programhiba, mint egy arculcsapás, a kalandjátékokban a "bogarak" pedig jogosan megalapozott dührohamokat okozhatnak. A Pompeiben két csúnya hibával találkoztam, amelyek egyértelműen a tesztelők felületességére utal. Nem áll szándékomban leírást körmölni ide, de szeretném, ha az utánam indulók kitaposott ösvényen haladnának, és szórakozásukat nem tenné tönkre ilyesfajta csúnyaság. 1. : az első nap, amikor bemegyünk a tavernába, a kocsmárosnak sír a szája, mert olyan

hülye, hogy nem tudja, hogyan kell alkalmi mérleget eszközölni. A párbeszéd során rá lehet kérdezni pár szereplőre és a kosarakra. Ha csak a legvégén kérdezzük a kosaras feladványra, akkor a program feladat megoldása után is beadja a kocsmárost, aki újra utasít, hogy meg kell oldani, de már a felhasználható tárgyak nélkül! Kész elakadás, ezért oldjuk meg a problémát elsőként, aztán beszélgetünk vele. 2. : szintén a kocsmáros, a második napon. Valahová az asztal és a szék közé kattintva bukkan elő az addig láthatatlan kereskedő, akivel kockajátékot kell játszani.

A Pompei két CD-ből áll, az első körülbelül kétszáz megát pakol fel, és

előzékenyen megkérdezi hogy igényeljük-e a DirectX 6.0 verzióját, ami nagyjából két éve jelent meg. Az intró megtekintése után már nem is lesz szükség az első lemezre, csak a befejező animációnál kéri újra. Az intrót utólag megtekintve ébred rá az ember, hogy végig olyan részletek vannak ide-összegezve, amik a későbbiekben is újra meg újra feltűnnek. Őszintén bevallva, egyik sem túl látványos, az utolsót is csak az dobja fel hogy jó hosszú, bár annak sincs rendesen vége.

A főmenüben a Play opció és a szokásos Load és Save mellett – amelyek jól és gyorsan használhatóak – találjuk a Visit Mode-ot. Ezt a lehetőséget felhasználva be lehet járni az egész várost (talán ezt írták a reklámanyagban), akárcsak egy virtuális turista. Természetesen itt nem lehet játszani, csak nézelődni. A Preferencesben a hangerőn kívül a háromdimenziós hangzást, és a feliratozást lehet ki-be kapcsolni. A fejlesztőknek piros pont ezért a lehetőségért, jó nagy adag bosszúságtól mentik meg az embert csak az az, hogy olvasni is lehet az angol szöveget, ugyanis több karakter igen változatos akcentusban beszél a nyelvet, sőt némelyik kifejezetten hadar. A Status menüben az amfora telítettsége jelzi, hogy nagyjából hol tartunk a történetben. A játék talán legérdekesebb része mégis az Encyclopaedia.

## Egy kis történelemóra

Az enciklopédiát nemcsak a főmenüben, de a játék legelején megszerez-

hető amulettel keresztül is bármikor el lehet érni. Könnyen olvasható, viszonylag egyszerű angol szövegek ismertetik Pompeji és a Római Birodalom kultúráját. Ez a kis fejtágító jól megszerkesztett, hyperlinkes tagolású és általában a helyszínhez kapcsolódó oldalon csapódik fel, ha a játék során kulturális segítség szükségeltetik. A történelemről, a társadalomról, a városban imádtott istenekről olvashatunk nagy általánosságban, viszont sokkal részletesebb infókat kapunk magáról a város épületeiről, utcáiról, egyéb helyeiről több mint száz eredeti helyszínen készült fotóval. Tényleg tanulságos és jó móka összehasonlítani a fényképeket és a játékban rekonstruált helyszíneket. A fejlesztők felhasználták a legújabb régészeti kutatásokat a Múzeumok Nemzetközi Szövetségének segítségével, és megpróbálták a lehető legpontosabb képet adni az ókori Pompejiről. De akkor még nem is beszéltem arról, hogy a lakókról is rengeteget megtudtak a régészek: a Pompeiben előforduló fontosabb közéleti személyiségek ténylegesen éltek, és amennyire tudható, azokat a posztokat töltötték be, amit a játékban.

Ha maga a kalandjáték nem is okoz maradandó játékelményt, annyi bizonyos hogy egy teljes, átfogó képet ad egy kétezer éve elpusztult településről, annak minden részletességével. Ha most ott állnék a Fórumon, Pompeji főterén biztos, hogy tudnám melyik épület mi volt, és hogy melyik utcán induljak el, ha valahova el akarnék jutni. Összegzésképpen nekem az a benyomásom, hogy ez a game elsősorban tanító célzatú. Megismerteti az embert közelebbről is a történelem egy elég látványos, de nagyon kicsi szeletével. Sajnos csak másodsorban tudnám ajánlani, mint játékelményt. A történet nem túl izgalmas, a zenétől az ember egy idő után falra mászik – végig dramatikus komolyzene szól, brrr – az animációk messze elmaradnak a mai színvonalától, a grafikán is lenne még mit javítani. A kiadó hosszú játékidőt ígér, nekem úgy tizenöt órába telt a teljes végigjátszás, de szerintem egy kalandjáték rajongónak nem is kell több csak ennek a fele, ez pedig tényleg nem sok idő. Viszont aki játékkörről, és még a történelmet is szereti, annak szívesen ajánlom. Most megyek, és újra megnézem a Gladiátort a moziban.

Balage

## kulcsin/belbecs

LATVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

## summa summarum

Több és igényesebb munkával jó kalandjáték lehetett volna – így csak belekukkantani érdemes

## végítélet

70%



**ACOMP Zenith****Tulajdonságok**

Intel® Pentium® III processzorral  
 ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66  
 128MB SDRAM  
 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD  
 1.44MB Floppy Disk Drive  
 ATI Fury MAXX videokártya 64MB  
 SoundBlaster Live! Value hangkártya  
 Fax modem 56kbps V90  
 ATX miditorony  
 Microsoft kompatibilis egér  
 Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP Xplorer****Tulajdonságok**

Intel® Celeron processzorral  
 ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66  
 64MB SDRAM  
 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD  
 1.44MB Floppy Disk Drive  
 ATI Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out  
 On-Board AC'97 hangkártya  
 Fax modem 56kbps V90  
 ATX miditorony  
 Microsoft kompatibilis egér  
 Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP Zenith**

Intel Pentium III 650MHz  
 48x CD-ROM meghajtó

**264.900 Ft****ACOMP Zenith**

Intel Pentium III 733MHz  
 8x DVD meghajtó

**294.900 Ft****ACOMP Xplorer**

Intel Celeron 533MHz  
 48x CD-ROM meghajtó

**154.900 Ft****ACOMP Xplorer**

Intel Celeron 600MHz  
 8x DVD meghajtó

**179.900 Ft****ACOMP Base****Tulajdonságok**

Intel® Celeron processzorral  
 64MB SDRAM  
 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD  
 48x CD-ROM meghajtó  
 1.44MB Floppy Disk Drive  
 Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM  
 SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya  
 Fax modem 56kbps V90  
 ATX miditorony  
 Microsoft kompatibilis egér  
 Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP Athlon****Tulajdonságok**

AMD® Athlon processzorral  
 ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66  
 64MB SDRAM  
 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD  
 48x CD-ROM meghajtó  
 1.44MB Floppy Disk Drive  
 Riva TNT2 VANTA videokártya 32MB RAM  
 SoundBlaster Live! Value hangkártya  
 ATX miditorony  
 Microsoft kompatibilis egér  
 Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP Base**

Intel Celeron 500MHz

**119.900 Ft****ACOMP Base**

Intel Celeron 600MHz

**129.900 Ft****ACOMP Athlon**

AMD Athlon 650MHz

**179.900 Ft****ACOMP Athlon**

AMD Athlon 750MHz

**194.900 Ft**

Az **ACOMP Zenith** egy Intel® Pentium® III processzorral rendelkező csúcs számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATI Fury MAXX, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérhető 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsósorban az ABIT egyik legjobb Pentium III alaplapja: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is. Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk.

Az **ACOMP Xplorer** egy igényesen kialakított játék- és munkagép Intel® Celeron 533 vagy 600MHz-es processzorral. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. A TV kimenetes ATI Expert2000 32MB-os videokártyájával, éles és kifogástalan minőségben nézheti TV készüléken is a DVD filmeket! Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk. A rendszer alapját az ABIT VT6X4 alaplapja képezi.

Az **ACOMP Base** gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 500 vagy 600MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56Kbps FaxModem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 4.3GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, a FaxModem használatával.

Az **ACOMP Athlon** egy igen nagy teljesítményű AMD processzorra épülő konfiguráció. Ez a gép minden játékprogramot szerető felhasználó álma. Megtalálható benne az AMD 650 vagy 750MHz-es processzora, a hangkártyák legjobbjai a SoundBlaster Live!, elegendő 12.9GB merevlemez kapacitás és 32MB-os Riva TNT2 Vanta videokártya. Kérje a gépet OEM Windows 98-cal és mérje minden készen áll a játékok fogadására!

**KORLÁTLAN INTERNET 3000,- FT/HÓ**

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig  
 Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxbank: 2-333-666/1477##

**ACOMP**

**Számítástechnikai Kft.**



## EMPIRE OF THE ANTS

★ NYÜZSGÉS A FÜBEN...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microids

Kiadó: Milla 2000

website: www.microids.com

Minimum konfigur: P233, 32MB RAM

Ajánlott konfigur: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: D3D, Open GL, Glide

Multiplayer: LAN, Internet

A Milla 2000 nevű francia kiadó több fejlesztő céget felkarolva új üzleti stratégiába kezdett, felbontotta a fátylat a fejlesztő műhelytől. Így került előtérbe a Microids is, akinek fejlesztő műhelyében készült az Empire of the Ants ami-vel az európai piacra kívánnak betörni.

"A hangyák birodalma"... Igazad van, így elsőre nem tűnik valami érdekesnek, de csak elsőre. A játék alaptörténetét Bernard Werber azonos című regénytrilógiája adta amely eddig több mint húsz nyelven jelent meg és a négy-ötmillió eladott példányával igazi bestsellernek számít. Na ez azért nem véletlen! Ha kicsit is foglalkoztál már a hangyák életével, akkor tudhatod, hogy csodálatos, magasan fejlett civilizációban élnek. Ez a különleges hangya civilizáció még nyomai sem hasonlít az általunk létrehozott közösségekre. Két ennyire különböző civilizáció itt egy dimenzióban, a Földön egymás mellett, és viszonylagos békében egymással, legalábbis addig, amíg nem a mi lakásunkat szemelik ki élelemszerzésük színterévé.

Ha kicsit is megpróbálsz betekinteni a hangyák társadalmába, látni fogod, miben rejlik társadalmuk nagyszerűsége,

dott csapat. Így külön vannak akik a királynőt gondozzák, vannak akik a petéket szállítják és vigyáznak rájuk, van akinek a boly tisztán tartása a feladata, vannak akik a boly békéjére vigyáznak, és vannak külön támadó katonák. Nos ez így olyan egyszerűnek tűnik ugye? Pedig nem az. Mindez csak a látszat. A felszín alatt kegyetlen harc folyik, de nem a hataloméért, hanem a pusztá létért. Ennek a kegyetlen harcnak lehetsz te is a részese, irányítója ebben a teljesen új, és szokatlan módon játszható játékban.

A játék során mintegy hatvan féle rovarral kerülhetsz kapcsolatba, szinte valamennyi rovarfajtaival mely a hangyák élőhelye körül előfordulhat. A játék fejlesztése során az egyes rovarfajok viselkedésének minél tökéletesebb modellezése adta a munka jelentős részét. A mesterséges intelligencia manapság minden játék nagyon érzékeny pontja, de mivel ebben a játékban megjelenő szereplők nagyon is valóságos lények, a viselkedésük minél pontosabb modellezése valóban komoly munkát igényelt. Ráadásul a hatvan fajból legalább húsz hangyaféle, és ezen alfajok viselkedésének különbözőségét megalkotni rendkívül nagy kihívást jelentett.

A történet, amibe csöppensz mivel Bernard Werber könyvének adataptációja részben követi a regény-



trilógia cselekményét, így a tizenkilencedik küldetés végére még az emberekkel is kapcsolatba fogsz kerülni.

## A megjelenés

Az első, ami mindenkinek szembe fog tűnni, az a csodálatos grafika. Amikor elkezdődött a

játék azt hittem még mindig az intrót nézem, pedig nem. Ez már maga a játék volt. Egyszerűen nem tértem magamhoz a döbbenettől, hogy mennyire nagyszerűen néz ki minden. Ezt a hatást pedig még fokozta a kameraállítások szinte végtelen beállítási lehetősége. Egyszerűen gyönyörű. A táj, az erdő mikrovilágának kidolgozottsága tökéletes. A hajladozó fűszálak, az elszórt gallydarabok, a szirmukat hullató virágok, a váltakozó napszakok, az időjárás. Mind-mind teljesen élethű.

Az ős beköszöntével időnként villámlik, dörög az ég, esik az eső, és ahogy közeledik a tél, a hőmérséklet is csökken, és a többi rovar visszahúzódik a rejtékhelyére. Az amit végül is itt hiányoltam, az csupán annyi volt, hogy

Na persze ez még nem jelenti azt, hogy ha menetközben az élelem begyűjtés elé helyezed az építőanyag szállítást, vagy a peték szállítását, akkor minden dolgozó fejvesztve rohanni fog az új feladatot elvégezni.



A királynő lakosztály

az évszakok változása a tájon nem vehető észre. Sajnos csak az üzenetekből derül ki, hogy beköszöntött az ős vagy a tél.

## A hangok

A játék során végig kellemes zene és az erdő hangjai adják az alaphangulatot, csicseregnek a madarak, brekegnek a békák, ciripelnek a tücskök, zúg a szél a fák között, ha vihar van, dörög az ég, az esőcseppek kopognak a faleveleken. Ha valami fontos történik egy kellemes női hang adja tudunkra. Játék közben egészen úgy éreztem magam, mintha a fűben hasálnék egy kellemes ligetes erdőben, és onnan figyelném a hangyák szorgoskodását.

## Az irányítás

A játék irányítása az, ami a legnagyobb újdonságot jelentheti. Emlékeztetek bizonyára a Majesty játék menetére. Ott az egységek irányítása nélkül kellett a birodalmat kormányozni. Nos itt is valami hasonlóval találkozhatunk. De hogy is történik mindez? Nos először is van a bolyban egy királynő, aki minden bolytag szülőanyja. A te "megrendeléseidtől" függ, hogy a tojásokból kikelő hangyák milyen típusúak lesznek, dolgozók, támadó vagy védő katonák, vagy a tojások gondozói lesznek, esetleg egy herceg-nő, vagy éppenséggel egy mindenese. Te szabhatod meg, hogy mikor és hová milyen típusú terem épüljön a bolyban, raktár vagy inkubátor szoba vagy éppenséggel őrhely. Szintén mi határozzuk meg, hogy a feladatoknak milyen prioritása legyen, mi legyen a legfontosabb feladata a dolgozóknak.

Először szépen befejezik amit addig csináltak, és majd csak azután kezdik meg az újabb feladatot. A játék során egyedül a katonáknak mondhatod meg, hogy merre menjenek, mit csináljanak és mikor. A katonák azok, akikkel felfedezheted a boly környékét, megtalálhatod velük az élelem begyűjtő zónákat, a boly továbbépítéséhez szükséges anyagok lelőhelyét, utasíthatod őket járőrözésre, a felbukkanó más rovarok megtámadására, a dolgozóid megvédésére, kirendelheted valamennyit a bolyból, és természetesen bármikor vissza is küldheted őket a Királynő védelmére.

A dolgozóknak csak a területet jelölheted ki, hogy ott számukra fontos dolgot találhatnak, vagy mit és hová építsenek, de hogy mikor azt már nem te döntöd el.

## A játékmenet

Ez eddig olyan egyszerűnek tűnik igaz? Pedig nem az. Mivel valós idejű stratégiáról van szó, nem fogod kényelmesen hátradölvé nézni az eseményeket. Ahogy telik egy-egy küldetésben az idő, és ahogy minél

## Rokon lelkek

## Majesty

Az első olyan RTS amit úgy irányíthatsz, hogy gyakorlatilag mindenki azt csinálja ami a dolga a te beleszólási lehetőség nélkül. (ld. 576 '00/4 - 86%)

## SimAnt

Szintén a hangyák életének stratégiáját szimuláló játék, mely ha jól emlékszem, a Sim-sorozat egyik legelső tagja volt. (ld. 576 '92/4 - 90%)



A hangyának nyolc lába van, mégis megbotlik?

ge, és mitől különleges annyira. A legérdekesebb talán a magas szintű szervezetségük. A tökéletes királyság mondhatnám. A támadó és védelmi rendszerük szinte egyedülálló, és a hangyátársadalom tagjainak specializálódása miatt egy bolyon, egy családon belül minden a leghatékonyabban működik. Szinte minden feladatra megtalálható az arra specializáló-







Az ellenség járói

messzebb merészkedsz az "otthon" biztonságától, úgy sűrűsödnek az események. A dolgozóid folyamatosan támadni fogják az avar más lakói, a Királynőnek mindig újabb, és újabb igényei lesznek, elfogy az élelem, elfogy az építőanyag, megtelik a raktár, kevés lesz a hely a tojásoknak, túl sok lesz a hulladék a bolyban, amit el kell szállítani, elfogy a lelőhelyen az élelem és kereshetsz újat. Szóval nem lesz idő a kényelmes nézelődésre, a nyüzsgő mozgó folyamatosan szaporodó család irányítása felügyelete folyama-

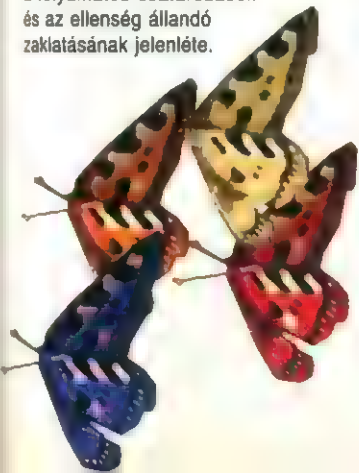


seges nyersanyagot, na és mindezt minél több helyről egyszerre, annál több katonára lesz szükséged, mert a többi rovar előszeretettel támadja meg a dolgozóidat az útvonalon, ahol mozognak, és bizony hamar el tudnak így fogyni. Ha nincs dolgozó, nincs élelem, a királynőnek nincs több petéje, nincs utánpótlás, szóval a boly szép lassan kihál. Ha egy lelőhely környékén nagyon megsokasodtak a támadó rovarok, akkor tiltsd le annak a lelőhelynek a használatát addig,



Hangyabólyok és hangyagiri-ők egy rakáson

tosan le fogja kötni a figyelmedet, ez biztos. Tehát igazi valós idejű stratégia vagy inkább szimulátor? Nem is tudom. Én inkább stratégiának nevezném, bár erősen hajlok felé, hogy a Sim sorozathoz hasonlítsam ezt a játékot. Én miatt stratégia inkább, az a folyamatos csatározások és az ellenség állandó zaklatásának jelenléte.



amíg a katonáiddal meg nem tisztítod a környékét. A másik legfontosabb dolog, hogy mindig legyen a bolyban és a közvetlen környékén elegendő katoná, aki megakadályozza a többi rovar bejutását a bolyba, mert ha oda bejutnak és elérik a királynődet, nagy valószínűséggel megjelenik a "Mission failed" felirat, hacsak nincs tartalékban herceg, akiből királynő lehet. Mindig ügyelj arra, hogy legyen elegendő élelem és építő anyag, mert az évszakok változásával a boly élelem fogyasztása is változik, a tél beköszöntével pedig vissza kell hívnod minden családtagot a biztonságot adó bolyba. Ilyenkor ugye mindenki a felhalmozott tartalékokból él.

### A kezelő szervek

A játék során egy jól áttekinthető kezelőpanel és a néhány "hotkey" az,

ami rendelkezésedre áll. A kezelő panelen van egy "minimap", amin folyamatosan áttekintheted a területet, amelyet már birtokba vettél, és egyetlen egérgattintással oda ugorhatsz, ahol valami fontos történik. Láthatod a rendelkezésedre álló élelem és építőanyag mennyiségét, a boly létszámát és az előhívható menükben szabályozhatod az építkezést, beállíthatod milyen típusú hangya keljen ki a petékből és beállíthatod a feladatok fontossági sorrendjét, valamint megnézheted a boly életének statisztikáját. Az egérrel mozgathatod a kamerát és adhatod ki a parancsokat, de természetesen minden funkció a billentyűzetről is elérhető. A kamerát forgathatod, scrollozhatod, és a zoomolhatod. Egyedül a nézőpont szöge az, amit nem lehet változtatni. A térképen található egységek ikonja állandóan látható a képernyő azon szélén amerre a jelenleg nézett helyhez képest éppen található, így anélkül is kijelölhetjük például egy egységet támadásra vagy helyváltoztatásra, hogy a kameránk látószögében lenne és ugyanígy akár a kijelölt egységhez is ugorhatunk a jobb gomb megnyomásával. Az egységek új helyének kijelölésére nagyszerűen használhatjuk a "minimap"-ot is, mivel ha kijelöltünk egy csapatot, a "minimap"-on is kijelölhetjük a helyet, ahová küldeni akarjuk. Vagy például egy ellen-séges rovar megtámadásához elegendő annak megjelenő szimbólumára kattintani, és a kijelölt egység máris megtámadja. Ehhez még csak nem is kell a kameránkat a megfelelő helyszínre vinni. A "minimap"-on a saját dolgozóid fehér ponttal, a kijelölt katonák zöld ponttal, és a többi rovar egy-egy "X"-el van jelölve. Érdekes újítás még, hogy a hangyáid, vagy egy csapat katoná állapotát jelölve van az ikonjuk mellett lévő kis négyszöggel, melynek színe úgy változik, ahogy a csapat állapota, zöld színűtől a pirosig. Az ugye természetes, hogy a piros szín nem sok jót jelent.

### Multiplayer

Természetesen, mint minden ma megjelenő játékban itt is megtaláljuk a multiplayer részt. Lehetőségünk van az interneten, helyi hálózatba kötve, és közvetlen gép-gép kapcsolatban háborút vívni emberbarátainkkal. Multiplayerben egyszerre legfeljebb nyolc játékos küzdhet meg egymással. Egy területen nyolc család versenyezhet az élelemért az építőanyagért és küzdhetnek a bolyok egymás ellen.

### Összegzés

Az nem valószínű, hogy ez a játék lesz az év stratégiai játéka, vagy szimulációja de feltétlenül pályázhat az egyik legkülönlegesebb játék címre. Végül is a sok, egy kaptafára készült játék között üdítő színfolt a játékpiacon az újfajta irányításmódjával és a sok újítással. Furcsának találtam, hogy nem tudtam a nehéz-



ségi szintet állítani, és bizony már a harmadik küldetésben is 10 perc után bent volt az ellenség a bolyban, ami miatt hamar kezddhettem előlről. Tehát nyugodtan kijelenthetem, hogy nem egy könnyű, lazán pár óra alatt végigjátszható játékkal állunk szemben. Akinek lesz hozzá türelme, annak bizony meg fogja mozgatni az agysejtjeit a feladvány, hogy hogyan élje túl a boly azt az első



időszakot, amíg nincs elegendő katoná készenlétben a védelemre.

Az egy CD-n lévő játék mellé adalékként egy elég részletes enciklopédiát is kapunk a játékban megjelenő összes rovar fajtáról, ami rovarani tudásunk hiányosságainak pótlására sem rossz segítség. Ja és még egy kis adalékként csak hogy tudjátok, amíg-e cikket elolvastatok a földön talán született 100 ember... – és körülbelül 1 milliárd hangya.

Clemi

**külső/belbelső**

LATVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

**summa summarum**

RTS rajongóknak ajánlott, de felejtse el, amit eddig a mufajról tudtak

**végítélet**

**75%**



# WARLORDS BATTLECRY

★ FAJ-GYŰLÖLET A SÖTÉT KÖZÉPKORBAN

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Strategic Studies Group  
**Kiadó:** Mattel  
**website:** www.warlordsbattlecry.com  
**Minimum konfiguráció:** P233, 64MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** PIII 300, 128MB RAM  
**3D gyorsító\*:** –  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Egyszer volt, hol nem volt, az óperenciás tengeren is túl, ahol az álmok könnyen valóra válthatók, egy maréknyi lelkes fejlesztő belevágott, hogy elkészítsen egy olyan játékot, amely alapjaiban megváltoztatja a Real-Time stratégiák világát. Persze nem is kell mondanom, hogy sikerült nekik – miért is ne sikerült volna, hiszen a játék kitöltötte az addig éktelenkedő űrt, amely a számítógépes játékok közt terjengett. A Warcraft (mert hiszen erről van szó) világszerte Fantasy és RTS rajongók egész hadát szegte hosszú órákra a monitor elé, hogy újra és újra megvívják dicső harcukat. Orkok az emberek ellen – ezek a mesebeli, mitológiai lények, mintha csak egy régi könyvből léptek volna eléink, hogy mindenre elszánt, gyilkos seregeikkel romlásba és pusztulásba döntsék az emberi civilizációt.

Mára ez természetesen már történelem... a folytatást mindenki ismeri, hiszen ki ne játszott volna még a Blizzard klasszikusával. Négy évvel ezelőtt kijöttek a második résszel, ami szép volt, jó volt, és bár nagyszerű játéknak bizonyult, az első rész színvonalát sajnos nem ültette meg...

A nagy sikeren felbuzdulva természetesen a fejlesztők mind kijöttek (és kijönnek ma is) saját Warcraft klónokkal, ki több, ki kevesebb babért aratva. A műfaj is több alirányszatra szakadt, így segítve azoknak, akik többet, vagy egy kicsit mást akartak. Olyan klasszikusok születtek a RTS piacán, mint a Settlers, vagy az Age of Empires, ami szinte már nem is hasonlított elődjéhez, de legalább olyan ismert és népszerű lett.

És természetesen születtek génhibás, életképtelen klónok is, amik annak rendje és módja szerint eltűntek a süllyesztőben.

Persze a műfaj túlélte minden kudarcot,

és manapság a Fantasy Real-Time stratégiák kedvükre válogathatnak a jobbnál-jobb progik között. Törvényszerű azonban, hogy időről-időre megjelenjen egy-egy olyan játék, amely sárba tiporva a rajongók érzelmi világát, a sárga földig alázza a műfajt.

Hogy mindezt miért mondtam most el? Szerintem már ki is találtátok. A Warlords Battlecry sem más, mint egy Warcraft klón, de hogy több, vagy esetleg kevesebb – nos ez is hamarosan kiderül.

## R.P.S.G.

Role-Playing Strategy Game: Így jellemezte a Blizzard a (reméljük) hamarosan megjelenő Warcraft 3. részét. Ez annyit tesz, hogy olyan stratégia, amely kihasználja a szerepjáték nyújtotta előnyöket. Valami ilyesmit akartak a SSG fejlesztői is összehozni a Warlords Battlecry-ban. Nem csupán

beütés miatt is, ezért érdemes a Tutorial-lal kezdeni. Itt minden fogás elsajátítható, és egyből szembe-tűnnek a sokat emlegetett RPG elemek, de ezekről majd később.

Ha már mindent tudunk, amit a kezdetekhez tudni kell, nosza, vágjunk bele!

Kezdeképpen választhatunk választathatunk campaign, single player, ill. multiplayer játékok közül. A campaign a Warlords Battlecry történetének végigjátéssza. Itt csak az emberi fajt választhatjuk, és egyre nehezebb küldetések végre-

jelszót is, ami a multiplayer játéknál kap szerepet.

Ezek után kiválaszthatunk egy már meglévő terepet, vagy ha akarjuk, a terepviszonyok kiválasztása után a játék generál egyet. Összesen 6 hős-



Ork ostromgyűrű a human várkastély körül!



Egy hirtelen sült ork rendell!

egy fajt képviselünk, hanem önmagunkat. Ez így kicsit furcsán hangzik, ugye?

Nos, tulajdonképpen ez annyit tesz, hogy ezúttal a játék kicsit személyesebbé válik, egy bizonyos hős, egy vezető az, akit képviselünk – és rajta keresztül a népünket. Ő (vagyis mi) a játék főszereplője, ő viseli az általunk kitalált nevet, ő irányítja a sereget.

Természetesen az élete fontosabb mindenkiénél, már csak azért is, mert személyiségének és képességeinek fejlődését nemcsak figyelemmel kísérhetjük, de befolyásolhatjuk is. De talán ne szaladjunk ennyire előre; hiszen van itt pár alapvető dolog, amit jobb tisztázni az elején. Először is az Options menü. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: a hang, a kép, és egyéb beállítások rogyásig. Amit itt nem lehet beállítani, az már nem is létezik, hiszen még a vér fröccsenését is ki-, ill. bekapcsolhatjuk, tetszésünk szerint. Ez már egy jó pont a proginak, hiszen elég ritka az ilyen alapos beállítási rendszer.

A kezelés némileg eltér más stratégiáktól, márcsak a szerepjáték-

hajtása a feladatunk. Be kell valljam, némelyik küldetés bizony igen komoly kihívást jelent, az ellenség elég kemény tud lenni, és számomra ez is egy jó pont!

A single player tulajdonképpen nem más, mint egy a számítógép által előre eltervezett, vagy kívánságunk szerint véletlenszerűen legenerált terepen való háború. Itt már szerencsére bármely fajt választhatjuk, választék pedig van bőségesen:

emberek, tündék, erdei tündék, "sötét" tündék, orkok, minotaurusok (?), élőholtak, törpök amerre csak a szem ellát. Itt is találkozhatunk egy szerepjáték beütéssel – hősünknek arcot választhatunk, természetesen fajától függően. A hős létrehozásánál beírhatunk egy

helyezhetünk el a térképen, beállíthatjuk mindegyiknek, hogy milyen képzettségű legyen, milyen természeti források legyenek a közelében, és más finomságok.

A multiplayer módról igazán nem tudok mit írni, ugyanis amikor ki akartam próbálni, a neten nem találtam egyetlen Warlords szobát sem(!). Azt hiszem ez nem véletlen...

## Mellékszövegék

Maga a játékmenet igen egyszerű, ahogy azt már megszokhattuk az ilyen típusú játékoknál. A legfontosabb dolog a természeti erőforrások és kincsek kitermelése. Négyféle anyagot kell bányászunk, ezek közt tulajdonképpen semmi különbség sincs – bizonyos dolgok felépítéséhez az egyikből, más dolgokhoz a másikból van többre szükség, úgyhogy mindegyikből termelni kell, nincs mese. A bányákat nem tudjuk felépíteni, már meglévő bányákat kell "átkonvertálni" a mi oldalunkra. Ezt egyébként a későbbiekben bármilyen épülettel is megtehetjük, így könnyen és gyorsan lehet előnyt szerezni. Ez a képesség többnyire a hősünk kiváltsága, de bizonyos fajoknál más, alárendeltébb lények is képesek erre.

Az építkezés hasonlít az Age of Empires féle szintlépéses rendszerre:



Nem kell félni a szarvaimtól, nem bánt a bácsi...!







# STAR TREK: CONQUEST ONLINE

★ KEVERJÜK ÚJRA A STAR TREK-PAKLIT!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Genetic Anomalies  
Kiadó: Activision  
website: [www.conquestonline.com](http://www.conquestonline.com)  
Minimum konfiguráció: P75, 8MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P266, 32MB RAM  
3D gyorsító\*: –  
Multiplayer: Internet

**A** mikor hallottam hírt, hogy egy kizárólagosan online Star Trek stratégiai játék van készülőben, nagyjából valami olyan dolgot képzeltem magam elé, mint a MicroProse-féle Birth of the Federation. A szokványos fordulónkénti játékmenetre számítottam, hadi üzemekkel, gyárral, katonák kiképzésével, hadjárdatok szervezésével.

Be kell valljam: tájékozatlan voltam. Noha egy Star Trek mozi sem vagyok ki, nem vagyok olyan nagy rajongó, aki mindent gyűjt a témával kapcsolatban, így nem volt róla tudomásom, hogy már létezik Star Trek ConQuest játék – csak épp nem CD-formátumban.

A Star Trek ConQuest eredetileg egy kártyás játék, azon belül is a "gyűjtögetős" fajtából. Utóbbit pedig azért kell kihangsúlyozni, mert ez a megjelölés az online változatra is ugyanúgy érvényes. A játék megvásárlásával, illetve későbbi regisztrálásával ugyan hozzájutunk néhány paklihoz, amivel elindulhatunk, de ha a legjobbak ellen akarunk kiállni, új kártyákat leszünk kénytelenek kérni – és ezeket már nem adják ingyen.

## A lapjárás

Nna, most hogy így sikerült elriasztanom mindenkit a dologtól, azért illene elmondani, hogy mit is lehet ezekkel a virtuális paklikkal művelni. Bár kártyákkal kell játszani, a játék szabályai – számomra legalábbis így tűnt – a sakkhöz állnak közelebb. Túl nagy marhaságot egyébként biztos nem mondtam ezzel, mert a nyeréshez az egyik út pontosan az, ha úgymond sakk-mattot adunk az ellenfélnek.

A Star Trek univerzuma ezúttal egészen miniatűr változatban látható. Van egy bolygó, ami a sajátunk, van egy másik bolygó, ami az ellenfelünké (mert ha még nem mondtam volna, ezt a játékot egyszerre ketten játsszák), és ezek között pedig van az ún. semleges zóna, ami egy vagy három planétából áll (a kiválasztott térképtől függően). Ennyi csupán az egész "sakktábla" – itt kell megje-

gyeznünk: ehhez a játékhoz nem szükségeltetik semmiféle 3D-kártya, vagy bivalyerős processzor.

Nem kell túl magas IQ-szint annak kitalálásához, hogy a sakktáblák szerepét a kártyák töltik be. Alapvetően ötféle pakli létezik: Föderációs, Borg, Klingon, Romulán, és vegyes. A választásunk a hadseregünk összeállítására lesz kihatással.

Az elsődleges célunk a semleges zóna birtokba vétele, ugyanis minden egyes meghódított bolygó plusz kontrol pontokat hoz a konyhára. Jogos a kérdés: mik is azok a kontrol pontok? A játék során valamennyi cselekedetünkért kontrol pontokkal kell fizetni, legyen az a mozdulat egy új "kártya" lerakása, az egységek mozgatása, vagy támadás. A kontrol pontokat fordulónként kapják a játékosok: a szülőbolygókért alaphoz 6 pont jár, a semleges zóna helyeiről pedig változó mennyiség folyik be – hacsak nem a játék egyszerűsített változatát játszunk, aminél az utóbbiak mindig fixen 3-at érnek. A kontrol pontok halmozódnak, tehát ha egy fordulóban nem csinálunk semmit, a pontjainkat továbbvisszük.

## Az egyszerű menetek

S ha már az Basic verzió szóba került, hát logikus, ha először az alapokat ismerjük meg, s csak utána fogunk neki a komolyabb (Advanced) játékoknak. A Basic játékban három fázisból állnak a fordulók. Az első fázis a lapok lerakása. A képernyő alján láthatjuk a 40 darabos paklinkat, amiben hajók, személyek és eszközök egyaránt szerepelnek. Minthogy a különböző lapok "benevezéséhez" különböző mennyiségű kontrol pontok szükségeltetnek, nem kezdetünk például rögtön egy Ambassador-osztályú csillaghajóval. A személyek lerakásakor először azok mindig az anyabolygóra kerülnek, illetve a hajók pedig a bolygó körüli pályára. (A térképen könnyen megtalálhatjuk őket, hiszen mind a zónához, mind a bolygókhoz tartozik egy-egy címke.) Fontos, hogy a személyeket majd csak azokra a hajókra tudjuk felsugározni, amelyek az adott

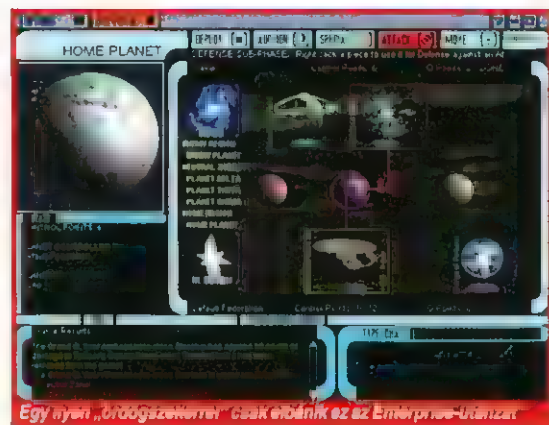
bolygónál vannak – tehát kezdetben az otthonunk mellett. Más a helyzet az eszközök elhelyezésével. Hajóknak, vagy személyeknek bárhol adhatunk cuccokat, függetlenül attól, hogy azok a galaxis melyik pontján tartózkodnak. Extra phaserekkel

láthatjuk el például az embereinket, vagy photon torpedókkal szerelhetjük fel egy támadó hajókat – ilyesmikre kell gondolni. Még a bezsúpolított személyzetnek is adhatunk dolgokat. Amikor rákattintunk egy hajóra, az információk ablakban megjelenik a "Crew" ikon, és ezzel nézhetjük végig, kik tartózkodnak a fedélzeten. Ha például invázióhoz készülődünk, így adhatunk fegyvert a katonáink kezébe – de már csak az emberek lesugárzásánál is ezzel nézhetünk be a hajókba.

Az új lapok lerakása után a támadás fázisa következik. (Az előző fázist le kell zárni.) Ahhoz, hogy két hajó harcba tudjon keveredni, egyazon régióban kell lenniük. Több hajóval is támadhatunk egyszerre – azonban csak

ha jelen van több gépünk is. A támadó hajókat csoportokba rendezhetjük, mire színes vonalak mutatják, ki-kivel fog megküzdeni. Persze az ellenség ugyanúgy támadhat, sőt ellentámadást is végrehajthat. Amennyiben van még hajónk a térségben, és az előtte még nem vett részt másik támadásban (legalábbis a fordulón belül), az ostromlott hajó védelmére kelhetünk vele. Ez azért kifzetődő, mert így eldönthetjük, melyik hajó kapja be a találatokat.

A sérülések nagysága a harcban résztvevő hajók tulajdonságai szerint kerülnek kiszámításra. Minden hajónak négy fő jellemzője van: mennyibe kerül az előállítás, mekkora a tűzereje, milyen erős a pajzsa, és hogy



hányat léphet fordulónként. A tűzerő mindegyik hajónál egy intervallummal van meghatározva. Azon belül véletlenszerűen sorsolódik ki az egyes találatok súlyossága, ami aztán az ellenséges egység pajzsából vonódik le. A pajzsok nem regenerálódnak, tehát egy hajó addig tart, ameddig a pajzsa – legfeljebb extra pajzsok felszerelésével növelhető az élettartamuk.

A bolygókon ugyanúgy vannak csaták, mint az űrben, s nagyjából ugyanúgy is zajlanak, mint az űrben, csak épp személyek a főszereplők. Ugyanúgy minden szereplőnek megvan a maga tűzereje és a szívóssága. Viszont amint megfigyelhetjük, a személyek statisztikájában egy tulajdonsággal több látható: ez pedig a tekintély. Vannak olyan személyek, mint például a követek, akik szinte semmit nem érnek a harcban, viszont a tekintélyük miatt hasznosnak tudnak lenni. Egy semleges bolygót például csak úgy tudunk elfoglalni, ha legalább egy olyan személy tartózkodik a felszínen, aki rendelkezik tekintély ponttal. (Ha már a bolygó körül a saját színünk látható, utána továbbállhatunk vele, de egy forduló ott kell tartózkodnia.) A tekintély továbbá még egy szempontból is rendkívül fontos – de erről majd a haladó játéknál ejtünk szót.

A Basic játék fordulójának a harmadik, s egyben utolsó fázisa az egységek mozgatása. Ebben a fázisban tudjuk a katonáinkat a hajókra/ra fel/lesugározni, illetve a hajókat más régiókba irányítani. Egyszerre csak egy régiót lehet repülni, és ez alól azok a hajók sem kivételek, amelyek netán kettőt léphetnek. A két lépés ugyanis csak arra vonatkozik, hogy miután csatláztunk egy hajóval, utána még ki- vagy besugározhatunk személyzetet. Nem árt amúgy megje-





gyezni, hogy egyszerre csak egy bolygóra sugározhatunk.

A játékot végül úgy nyerhetjük meg, ha az ellenség vezére, vagyis a hozzá tartozó "Q", egy olyan bolygón kezd és fejezi be az egyik fordulót, ami nem a sajátja. Amikor a Q idegen területen kezd, azt nevezhetjük tehát sakknak, amikor pedig nem is sikerül ezen változtatnia, az a sakk-matt. A Q nem üthető le (ebben is hasonlít a sakknak lévő királyhoz), ezért csak egy módon kerekedhetünk fölébe: nagyobb tekintéllyel kell rendelkez-nünk.

## A komoly játék

Az Advanced módban jelentősen kibővülnek a szabályok. Először is – amint már a kontrol pontok gyűjtésénél is szóba került – a semleges zónában másképp "adózunk" a bolygók. Ezek a bolygók továbbá még helyi sajátosságokkal is rendelkeznek, amik szintén véletlenszerűen alakulnak ki. Megeshet, hogy például valahol pacifisták élnek, s ezért nem lehet harcolni: a bolygót így azzal lehet megszerezni, hogy ki tud magasabb tekintélyű személyeket odacsoportosítani. Előfordulhat aztán olyan is, hogy egy bolygó atmoszférája káros az embereinkre. Mindenesetre akár kellemes, akár kellemetlen a bolygó helyi hatása, csak az után tudjuk meg, hogy már odasugároztunk valakit – a felderítés tehát egy újabb adalék.

Az Advanced játék legfontosabb része, hogy "bejárszik" két új fázis. Az első, az "Aukció" a kirakodást követi. A játék első fordulójában a fázis ugyan kimarad, de utána annál fontosabb szerepet kap. Az Aukcióhoz külön egy tízes pakli tartozik, s abból sorsolódik ki egy-egy lap. Bármilyen szerepelhet az Aukción, kivéve a Q-t – "királyból" ugyebár mindkét félnek csak egy lehet. Ami csak ebben a pakliban fordulhat elő: eseményeket is beadhat a gép. A fázisnak azért Aukció a neve, mert a dolgok árverésre kerülnek. Aki több kontrol pontot tud felajánlani, az viszi el az adott cuccot. Az események különböző jópofaságok lehetnek: például szabadságolhatjuk az ellenfelünk egy katonáját, mire az kimarad három fordulóból.

## Rokon lelkek

### Star Trek: Birth of the Federation

Egy abszolút régi vágású stratégiai játék, ami szintén Star Trek témába vág, és szintén fordulónként játszódik, de bűvös kártyák helyett inkább hadmozdulatokkal és diplomáciával kell kombinálni. (ld. 576/00/7 – 64%)

### Magic the Gathering

Hogy kerül ez a játék képbe? Végül is valóban nem sok köze van a Star Trekhez. Viszont ez is egy kártyás játék számítógépre vitt változata – még ha nem is online. (ld. 576/97/4 – 92%)

Igaz, van úgy, hogy közel sem ennyire kellemes az az esemény: mint amikor betegség támadja meg az egyik magas rangú személyt, s annak jelentősen csorbul a tekintélye. Az ilyen kényszerű eseményeket persze egyik fél sem akarja, úgyhogy ez esetben azért lehet licitálni, hogy ki NE kapja meg. A szavazás ekkor titkos, úgyhogy csak egy ajánlatot lehet tenni. Aki pedig szűkmarkúbb volt, az nem elég, hogy megkapja a "rontást", de ráadásul még el is veszti a felajánlott összeget.

Az Aukciónál gyakran olyan esemény is jelentkezhet, ami mindkét félre kihatással van: mint például amikor két fordulón keresztül le van tiltva az úrutazás. Az ehhez hasonló eseményeknél értelemszerűen nincs miért licitálni, ezért ezek azonnal bekövetkeznek, és jön a következő fázis...

A következő fázis pedig a Speciális mozgások fázisa – ez a következő újdonság. Az Advanced játékban

hatnak Q pontokat. Nem csak maguk a Q-k képesek ilyesmire: például a 001-es Borg kocka termel egy Q pontot, ha sikerül elpusztítania egy ellenséges hajót. Hogy mely egységeinknek van ilyen tulajdonságuk, azt az egységek (lapok) tulajdonságai között találjuk meg.

Mint ahogy az Advanced játéknál már igencsak hosszadalmas minden egyes kör, a játék maximum 20 fordulóig tart. Ha addig senki sem szedi össze a 10 Q pontot, akkor az nyer, akinek több van belőle. Ha egyenlő a Q pontok száma, a területi fölény a mérvadó. Ha pedig ez utóbbi is meg- egyezik, akkor a kontrol pontok kerülnek össze- számításra.

És ha netán-tán

mérnöknek is megvan a maguk haszna, hiszen növelik a hajók hatékonyságát. Aztán ha már mindent tudunk, kísérletezhetünk saját pakli összeállításával. Tulajdonképpen ez utóbbitól remélik a játék alkotói az "örökké" tartó szavatosságot: amiért mindig újabb és újabb "sakfigurákat" lehet felfedezni. Jó, persze nem adják őket ingyen, de idővel lehet cserélni másokkal – és ettől lesz igazán online a játék.

A játék grafikai és egyéb paramétere-



Ez a romulán két mozt sajnos az ellenfelemmel fogja szolgálni

sokkal fontosabb szerepe van a különböző személyeknek lévén, hogy egyesek rendkívüli képességekkel rendelkeznek. Nos ezeket a képességeket tudjuk kamatoztatni a Speciális fázisban. A személyiségek között megtalálhatók a Star Trek univerzum leghíresebb szereplői, és ezek persze mindig tudnak valami extrém dolgot. Worffal például hergelhetjük az ellenséget, mire a közelében mindenki kénytelen lesz támadni (különbön elveszti őket az ellenfél). Ha a Borggal vagyunk, és van egy királynőnk, asszimilálhatjuk vele az ellenfél csapatának egyik tagját. Van olyan Q, akivel pedig azt is meg tudjuk csinálni, hogy Q pontot szerzünk, avagy Q pontot veszünk el az ellenfétől (kontrol pontokért cserébe). Igaz is: még nem volt szó a Q pontokról!

Az Advanced játék Q pontokért zajlik: aki 10 Q pontot összegyűjt, az nyeri a játékot. (Jóllehet sakk-mattal továbbra is ugyanúgy lehet nyerni.) Q pontot legegyszerűbben úgy kaphatunk, ha egy forduló végén mi uralunk több bolygót. (Ha egálban vagyunk az ellenféllel, egyik fél sem kap semmit.) Továbbá – amint az imént is szó volt róla – bizonyos egységek is előállít-

még az is egyenlő, akkor a játék döntetlen.

## Összegzés

A szabályok ismertetésével nem tudom, mennyire sikerült megértetnem a játék lényegét, de sajnos gyanítom, hogy az információhalmaz csak zavart keltett az érdeklődők fejében. Mindenesetre nem kell megjegyezni: a dolog nem annyira bonyolult, mint amennyire első blikkre tűnik. Egyébként is egy nagyszerű oktató rész gondoskodik a kiművelésünkről. A fentieket pontról pontra magyarázza el a program – anélkül tovább sem enged minket egy-egy leckénél, hogy minden egyes utasítást maradéktalanul végre nem hajtottuk. (Hogy ne kalandozzunk el a tárgytól, még az amúgy "legális" lépéseket sem tehetjük meg.) Az irányítás pedig pofonegyszerű: a bal gombbal nézelődhetünk, a jobbal cselekedhetünk.

Az mondjuk tény, hogy a tanulással rengeteg idő elmegy, s nem kis fáradságba kerül profi játékosná válni. Ez azonban ugyanolyan, mint hogy sakkozni sem két nap alatt tanul meg az ember. Először ki kell tapasztalnunk, hogy például a látszólag értéktelen

íról nincs mit beszélni. Ahogy egy sakktábla is mindössze 64 négyzetből áll, úgy ennél a programnál sem volt lényeges az esztétikai szempont. A szokásos Star Trek-es, színes menürendszerrel van megoldva a program. Hangokból lehetett volna egy kicsit több is, mert csak néhány akciót kísér valami zaj, s a játékmenet lassúságából adódóan csak minden második percben hallhatunk valamit.

A Star Trek – Conquest – külsín ide vagy oda – egy remek kis társasjáték, de nem tudom, mennyien vágnak rá online-ban. Már csak a megfelelő partner megtalálása is gondot jelenthet: főként a kezdők jobban teszik, ha előre megbeszéljük egy hasonló tudású haverval, mikor menjenek fel a netre, különben csak pazarolják a másik játékos idejét – meg hát a sajátjukat is. Ami azt illeti, szerintem az Internetes kapcsolatot inkább a minél több résztvevő játékoknak érdemes szentelni, úgyhogy részemről nem nagy jövőt jósolok ennek a programnak. Persze ahogy a vak is mondja: majd meglátjuk.

V.Z.

külsín/belbecs

LATVANYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENEBONA

summa summarum

Online kártyás játék

– előreláthatólag nem fog tömegeket vonzani

végítélet

66%



# MIDNIGHT RACING

★ NESZE NEKED NEED FOR SPEED!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Inca Gold  
**Kiadó:** Bright Star Games  
**website:** www.brightstargames.com  
**Minimum konfiguráció:** P233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 400, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D, Glide  
**Multiplayer:** LAN

Egy forró nyári éjszakán, a napi idegességet felejtve, mikor az ég tiszta és tele van csillagokkal, előtted a város milliónyi fényben úszik. A szabadság érzése által felszított vágy és egy 300 lóerős sportkocsi, lent az üres utcán. Csak egyetlen dolgot tehetsz....

Semmi előzetes, semmi demo verzió, egyszer csak itt volt. A program eddig még sohasem látott izgalmak, és realisztikus éjszakai vezetés szimulátor. A sebességhatárokat igazán elfelejthetjük, ez az igazi adrenalin sokk, végre átélhetjük, milyen lehet 200 mértőddel óránként vezetni, a sötét éjszakában. A fejlesztő csapatról, ami az Inca Gold nevet viseli, eddig semmit nem lehetett hallani. A játék mérete megdöbbentő, teljes installálás mellett is csak 18 Mbyte. Ekkora méretben még ilyen színvonalat nem láttam. A program nem tartalmaz pre-renderelt intrót. Viszont amit az első két képernyőn láttam, az önmagáért beszél. Az Twilight 3D és az Inca Gold feliratok még sohasem látott minőségben jelennek meg. Az eddig nem nagyon szellőztetett Twilight 3D engine, még a PSX2-ön látható Gran Turismo 2000-et is kenterbe veri.

Ilyen mesteri módon kidolgozott autókat még egyetlen PC-s programban sem láttam. A menürendszer abszolút szokatlan, mindamellett nagyon designos, a beúsztatásos effekt nagyon jól illik a háttérhez. Egy idő után viszont idegesítővé válik, hogy meg kell várunk az aktuális szöveg beúszását. Sajnos 640x480 pixel a maximális felbontás és ennek a megváltoztatására nem nyílik lehetőség. A színmélységet szintén nem tudjuk módosítani.

A programot játszhatjuk Single és Multiplayer üzemmódban. A többjáté-

determinált, vagy egerrel, vagy billentyűzetről játszunk. A billentyűzet nem konfigurálható. Az autó irányítása a kurzor gombokkal történik, még a különféle nézőpontokat az F1-F12 gombokkal változtathatjuk.

## Pályák

Single player módban az összes pálya választható. A pályák 1-től 10-

Intenso Usolta pedig egy Lamborghini Countach. A Brightstar LGOS Chevrolet Corvette, a lockolt kocsik egyike az ISUZU tanulmányautója, amelyet a



A játékbeli Twilight SV08 – ami egyébként egy Diablo

kos üzemmód, csak IPX protokollon keresztül érhető el. Az Game Options menüben a kontroller beállításon kívül, a grafika minőségét, három lépésben módosíthatjuk. A negyedik menüpontban az IPX hálózati paramétereit állíthatjuk be. A kezelőgombok kiosztása előre

ig számozottak, a sorszám növekedésével nő a kanyarok és a közlekedésben résztvevő járművek száma. Championship módban a verseny teljesítéséhez mind a 10 pályán győznünk kell. A pályák nem igazán változatosak, csak a pálya alakja és az emelkedők váltakozása különbözteti meg egymástól, az egyes pályaszakaszokat.

## Autók

Sajnos a játékhoz egyetlen autógyártó cég sem adta a nevét. De a formákból következtethetünk az adott autó típusára. A Twilight SV08, eredetileg Lamborghini Diablo, az



Mission to Mars című filmpozsban láthattunk. A másik lockolt autó nem más, mint egy Mini. Kevésbé érthető az, hogy az aktuális kiválasztott autó miért csak két színben létezik.

A panelen a kiválasztott gépkocsi adatait is megtanulhatjuk, gyorsulás, végsebesség, motor úrtartalom stb.

## Sebesség és Adrenalin

A verseny indítása nagyon érdekes, nem beszámolóra és nem is lámpára indul a verseny, hanem egy repülőrajtszerű, "ott vagy és nyomd a gázt" logika szerint. Kicsit hiányzik az időmérő kör, ennek hiányában mindig az utolsó rajthelyről indulhatunk. A verseny nagyon élvezetes, tényleg átélhetjük az éjszakai álmokfutás érzését. A sebességet valóban nagyon jól érezni az autóban, de egy esetleges "padkázás" esetén az autónk nem sérül, és vidáman folytathatjuk utunkat. Igazi nagy kárt, csak a frontális ütközés tud okozni. Egy kisebb szalagkorláthoz való csapódás, némi külsérelmi nyomot hagy csupán. A játéknak van egy nagy hibája, a lelógó távvezeték mindenhol átlátszik, már két kanyarral sejtethető, hogy ott távvezeték lesz. Az autókban nincs hátramenet, így a fordulási manővereket elég nehéz megvalósítani. Némi probléma van az autók törésével kapcsolatban, ugyanis néha megtörténik a lehetetlen (Megtörtük a versenyzőtársunk kocsiját és az, csodák-csodájára kisímitott karosszériával halad tovább a karambol után.) lehet, hogy ez a Christine számítógépes interpretációja? Van egy másik a töréssel kapcsolatos érdekesség, ha





## Rokon lelkek

### Viper Racing

Remek kis Need for Speed-konkuren-cia tavalyról, amelynek főszereplői a Dodge Viperek. (Id. 576 '99/4 - 92%)

### Ford Racing

A Ford-gyár által szponzorált játék, amelyben felvonul a Ford márkánév majd' összes képviselője. Ez tők szép is lett volna, ha nem akadnak némi gondok a kezeléssel (Id. 576 2000/1 - 63%)

például nekiütközünk egy mentőautónak, az rendre összetörik, de mi van ha még tízszer próbáljuk meg ugyanazt? Semmi az összetört autó marad ugyanabban az állapotban, amelyenbe az első törések kerültek. Az ütközések nem kimondottan realizistikusak, egy kamionnal való ütközés során a kamion akkorát ugrik, mintha egy Polski Fiat-ba szálltunk volna bele ugyanekora sebességgel. Az autók törése viszont nagyon jól kivitelezett, ilyen részletességgel összetört autót még nem láttam, frontális ütközés hatására eltűnik a kocsi eleje. Ha a futóművet éri károsodás, akkor láthatóan 8-as lesz a kerékben, és ez vezetés közben is megmutatkozik. A gép által vezérelt vezetők intelligenciája nem túl nagy, könnyen előzhetjük, leszoríthatjuk őket, erre viszont nagyon agresszívan válaszolnak, a legkisebb előzés hatására rögtön ránk húzzák a kormányt, vagy nekiprésznek minket a korlátnak. A forgalomban résztvevő autók mind komplett örültek, kiteszik az indexet,



de nem előznek meg, hanem épp ellenkezőleg, rajtak akarnak áthajtani. A kamionosok nagyon szeretnek felmászni a dombokra, ez persze lehet, hogy csak szeszestál által befolyásolt vezetőknél történik meg. Egy kicsit keveslem a közlekedő járművek palettáját, tíz típusnál megáll a játék, van mentőautó, kamion, személyautó és a választható versenyautó típusok. Érdekes dolog, hogy autók gond nélkül hatol át az útszéli lámpatesteken és bokrokon. Némileg zavaró, hogy 180-200-as tempóról hirtelen nullára fékeződünk, ha egy kicsit nekinyomjuk az autót, a sávokat elválasztó korlátnak. Az intró futta-

elcsépellék, a muzsika mintavétele maximum 8kHz lehet, amely körülbelül egy mobiltelefon átvitelével egyenlő. Nem igazán értem, miért nem lehetett egy CD-minőségű zeneszámat berakni a játékba, pedig a CD-n még maradt 630 Megabyte kihasználatlannul.

tása néha végelenné válik, ilyenkor a kilépést kell választanunk, mert hiába klikkelünk a Skip gombra az intrót a program mindig előlről kezdi lejátszani. Talán ezúttal egy kicsit túl erősre lett méretezve a védelem, olyannyira, hogy a játékot nem tudjuk futtatni. A zenét eléggé

A játékban észrevehető kisebb hiba, amelyet Én szűnyog effektusnak neveztem el. Ez a következőképpen néz ki, a pályán előttünk 3D-ben szét-szórva fehér pontokat láthatunk, ha közelítünk feljük, akkor azok helyzete is módosul, szerencsére ez a hiba csak az első pályán található. (Bár lehet, hogy a pixelek tényleg rovarok?)

Ami nagyon tetszik az az örült nagy sebesség. Bármikor megeshet veled, hogy miközben 300-al sűvítasz az úton, előtted egy kamion hirtelen előzésbe kezd. Ezután Te pedig már csak a rendszámot figyeled, méghozzá igen közelről. További érdekességek: a szembejövő sávból néha ájtjönnek a te sávodba, neked pedig korigálnod kell, vagy bekövetkezik, a nagy bumm.. Láthatunk még óriási baleseteket, néha a mi hibánkból eredően. Ez a játék olyan, mint a válós élet az utakon, sohasem tudod, hogy az előttd lévő, vagy a



## Twilight 3D



Egy új versenyző a szorítóban, ez az engine nem kapott akkora propagandát, mint a többi igen elterjedt társa, amit talán azzal magyarázható, hogy a hivatalos premier június 30.-án lesz. Manapság csak Unreal, Serious Sam, QuakeIII, Max-Fx ami még okozhat némi meglepetést. Az engine pontos neve Twilight 3DGE, amellyel egy dramatikus áttörést próbáltak magvalósítani a 3D-s enginek piacán. A fejlesztésnél szempont volt a sokoldalúság, hiszen nemcsak 3D-s játékokhoz, hanem különféle CAD alkalmazásokhoz is kiválóan megfelel, az olcsóság a könnyű használat és a hordozhatóság a különféle platformok között. Támogatja a Visual C++ compilerét, Win32 alatt (Windows95/98/NT) és a Watcom C++ fordítóját. Minden elterjedt grafikai fájlformátumot támogat ezek: JPG, BMP (OS2/WIN), PNG, TGA, PCX, CEL, PPM, LBM, IFF (ILBM/HAM/HAM8/EBB/24), XBM és GIF. Egyetlen API sem lehet teljes a jó videó driver támogatás nélkül, ezért a fejlesztők minél gyorsabban szeretnék az összes elfogadott 3D hardvert támogatni. Néhány dolog az engine főbb jellemzőiből:

- Virtuális device driverek.
- Robusztus Voodoo/Rush, Direct 3D és OpenGL driverek plusz külön optimizált fileterek PowerVR, PowerVR2 és Voodoo2 kártyákra.
- Perspektíva korrekció.
- Subpixel és -texel konverzió (solid, smooth motion).
- Monokróm és RGB dinamikus fényforrások.
- Z Bufferelés.
- Dual textúrázás, konfigurálható és sokoldalú textúra kombinálás.
- Kód, alpha-blending és átlátszóság.
- Mip mapped vagy Tri-linear texture filtering.
- Point sampled vagy Bi-linear texel reads.

Az API-ba a következő programok, 3dmeziós objektumait támogatja: Teljes Newtek Lightwave (LWS és LWO) importálás. Teljes Autodesk 3D Stúdió támogatás (A Midnight Racing objektumait is a 3D stúdióban tervezték.). Néhány effekt a sokból: Lense flares, particle systems, bump mapping, displacement mapping. Hardware független RGS átlátszó karakterek megjelenítése. Amint a fentiekből láthattuk, ez a grafikai engine mindazt megvalósítja, amit most a legmenőbb 3D vezérlők (G-Force, Savage 2000) nyújtanak, csak ép-pen szoftveres emulációval és ami tényleg meglepő ezt mind örületes se-bességgel csinálja. Ezzel a motorral felszerelt játék még egy Voodoo2-öt is majdnem a G-Force szintjére emeli. (Itt persze nem a poligonszámra és a maximálisan kirakott texelszámra utaltam, csak az effektokra.) Az mellékelt képek egyike (Wipeout jellegű) egy voodoo2-ről lett lementve. Állítólag a közeljövőben 19 új játék fog ezzel a motorral felvértezve a piacra kerülni. Remélem majd a játékok színvonala is a grafikai motor tudásához lesz méretezve, és akkor még nem is beszélünk a felhasználói programokról.



másik sávban haladó mlre készül. Nagyon jól megvalósított, ahogy a szembejövő autó fényszórója elvakít, valóban nagyon realiztikus, továbbá a program segít megbecsülni a szembejövő gépjármű sebességet, ami az előzésknél életfontosságú.

Végezetül, a játékot azoknak ajánlom, akik szeretik a száguldást és nem a szimulációt, figyelik elsősorban, egy ilyen kivitelű árkád játékban. A színvonalon nagyon sokat dobott volna egy jobb minőségű zene. Remélem, még sok programban találkozhatunk ezzel a varázslatos Twilight 3D engine-el.

KeFe

## külesin/belbecs

ÁRTANYISSAG  
ÁRTANYISSAG  
SZAVATOSSAG  
PONTOS

## summa summarum

Aki imádja a száguldást, az ezt is imádni fogja!

## végitelet

80%



# TEST DRIVE 6

★ HA MÉG MINDIG NINCS MEG A JOGSID...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Pitbull Syndicate  
**Kiadó:** Cryo Interactive  
**website:** www.cryo-interactive.com  
**Minimum konfiguráció:** P233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D, 3Dfx  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Nem tudom ki hogy van vele, de nekem néha az az érzésem támad, hogy vannak olyan dolgok amelyeket nem egyszerűséggel nem érdemes erőltetni. Jelen vizsgálódásom tárgya ama nagyszerű autó szimulátorként elhíresült program, amelynek fejlesztéséhez manapság illel egy kis név. De ugorjunk vissza egy kicsit az időben... Még a 80-as évek végén történt meg az az eset hogy az akkoriban csúcsmoделnek számító C64-es gépre megjelent egy igazán élvezetes, tökéletesen játszható és végső soron izgalmas autó szimulátor. A program különlegessége abból adódott, hogy végig szerpentineken és szakadékok mellett vezetett utunk, és nem elhanyagolható szempont volt az sem, hogy ha esetenként nem a megfelelő sebességgel hajtottunk, akkor fánkbabáló rendőrök vettek üldözőbe minket. E nagyszerű programnak nem sokkal később megjelent a folytatása, szebb grafikával jobb irányíthatósággal és több lehetőséggel. Elkészült az Amiga változat is, évek múlva megjelent a harmadik rész immár csak PC-re. Sokévnnyi szünet után az Accolade elhatározta, hogy megjelenteti a negyedik részt, ám a program nem aratott valami nagy sikert. A jó bornak nem kell cégér alapon, egy évvel később megjelent az ötödik rész. A siker természetesen ott is elmaradt, azonban ez nem akadályozta meg a fejlesztőket abban, hogy az ezredforduló-t követően kiadják a mára már kissé stílusvesztett Test Drive 6-ot. Tegyük hozzá: új kiadással a háttérben...

## Nem minden arany, ami fénylik

A program a maga nemében igényesen elkészített, azonban szemmel láthatólag rövid idő alatt összedobott cselepaté. Kezdjük rögtön az autóválasztékkal, természetesen itt is lehetőségünk van régebbi és újabb autókkal versenyezni. Elsőként az újabakat sorolnám fel: Jaguar XK-R, egy nagyon meglepő autó: az Audi TT, Lotus Esprit, Elise, valamint a Nissan Skyline. A rallyautóként elhíresült Subaru Impreza és 98-as kiadású Dodge Viper ami a maga nemében még mindig gyöngyszemnek számít. Idetartozik még a Shelby Cobra 427 nevezetű járgány is, és ne feledkezzünk meg a Vantage autókról sem, amelyek között található egy feltupírozott Project Vantage példány is. Leginkább a futurisztikus autók kategóriájába sorolnám az Atlantique nevezetű autót. A régebbi modellek között megtalálhatjuk a Ford Mustang 428 CJ-t, egy Ford GT 40-est és a Dodge Charger furgont, valamint a Plymouth Cuda-t is.

Vannak megnyerhető járgányok is, ezek közül néhány: Aston Martin, TVR, a készítőik szerint összesen 40 autó választható a játékban. Én alapból csupán 13-at fedeztem fel.

Megszokhattuk eddig a Chevrolet modelleket is, azonban ebben a játékban hiába keressük őket. Ha kiválasztottuk a számunkra leginkább megfelelő darabot, eldönthetjük, hol óhajtjuk széthajtani négykerekű barátunkat. (Erre csak képtelenem kerül sor!) Összesen 7 helyszín van a játékban és ezek is csak körpályák, ami alatt azt értem, hogy nem egy kijelölt útszakaszt autózunk végig hanem köröket kell lerónunk a rendelkezésre álló idő alatt. A helyszínek név szerint:

tartunk akkor érdemes megemlíteni a London Bwd-t is. London belvárosában autókázhatunk, ahol alkalmasint eszeveszett forgalom is akadályoz minket, de a hasonozó verseny-társainkat is a továbbjutásban.

Egyébként meg az egyik legszebb pálya. Végighajthatunk Írországon is (Ireland), ám végtelenségig nyúló utakon kívül szinte semmi különös sem fogunk felfedezni. Ezt követi a Pelton Raceway ami igazándiból a régebbi autók szerelmeseinek fog élvezetet okozni. A Cape Hatteras a változatosság kedvéért került be a repertoárba. Sárdagonyázáson és poros földutakon vezet az utunk. A legszebb pálya végül, de nem utolsósorban Róma (Rome). Itt aztán kedvünkre mókázhatunk, azonban érdemes figyelembe venni a fák mellett megbújó járókocsikat, amelyek alkalmasint vinnyogó-szirána hangot hallatva üldözőbe vesznek minket, vagy valamely versenytársunkat. A városi pályákon régi és újabb háztömbök mellett haladunk el, és hébe-hóba el van vetve néhány tereptárgy is. Gondolok itt többek között az út mellől közepére lehelyezett padokra és székekre, és nem feledkezzünk meg a kedves faládákról sem, melyeknek ugyan jelentősége nem nagyon van, csupán idegesítő motívumként szerepelnek a programban. Külön csemege az út mentén látható reklámtáblák elmosódott arcúlat. Szinte lehetetlen kivenni belőlük a mondanivalót. Vannak továbbá megnyerhető pályák is, többek között: Paris, Hong-Kong, Carib-szigetek, Maui, és Tahoe.

menet előtt lehetőségünk van úgynevezett fogadásokat kötni. Kezdetben csak 2000 dollár-t rakhatunk fel, és ha a verseny végén az első vagy második helyen végzünk, akkor kapunk egy összeget. Ha ennél rosszabb helyezést érünk el, akkor bukta van. Ideszámít az az eset is, ha menet közben rajtakap minket a rendőr valami csúnyaságon, mert ismét pénzbüntetés a dolog vége. Alkalmanként 250 és 500 dollár között mozog a pecsédula. Megjegyzem, hogy néha teljesen irreális esetekben is kírónak ránk büntetést. Ilyenkor egy jó tanács: Ha teljesen szabályosan közlekedünk és az előttünk haladó zserenyák furcsa mód lassít, akkor hallgassunk a józan eszünkre és bízzuk a dolgot az autókban dühöngő löőrökre. Aki nem így tesz, azt megint csak lefejik egy kis pénzre. A játékban nagy szerepe van a zsebünkben lapuló összegnek, hiszen minden egyes futam előtt, vagy ha tetszik, futam után lehetőségünk van garázsba vonulni. (Garage) Itt megvásárolhatjuk a legjobb alkatrészeket és az

Ugorjunk a közepébe, de rögtön!

A programban lehetőségünk van Single Playerben és Practice-ban (gyakorlás) nyomulni, az erősebb idegetűek ugyan kipróbálhatják a Challenge Cup-ot is, azonban túl sok sikerélményre ne számítsanak. Kezdjük rögtön a Single Playerrel: A feladat annyiból áll, hogy megszerezve a

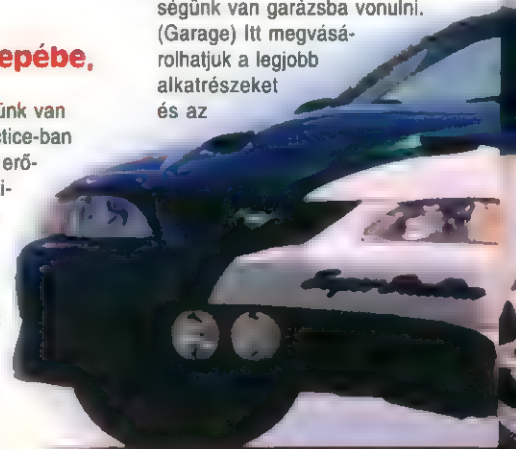
pole pozíciót, az idő ellenében kell célba érni megakadályozva azt, hogy holmi fakabátok megbüntessenek minket. (Minden egyes büntetés pénzlevonást jelent) Utunkat nagymértékben akadályozza a szemből jövő, és előttünk haladó forgalom, valamint a szétszórta tereptárgyak. A Challenge Cup-ban csupán az összesített idő a fontos, a helyezésekre nem kell feltétlenül figyelmet fordítanunk (fura...) Ezt követi a Championship Cup, értelemszerűen itt már bajnokság szinten megy a dolog. Minden



Itt még együtt vagyunk



Eőcspepek a szélvédőn...







Kékfényrel izgattak rá az aszfaltokra

autó színét is átfesthetjük tetszőlegesre. Ha elegendő összeget szedtünk össze alkalomadtán, lehetőség nyílik nagyobb fogadásokra is, azonban itt a tét is nagyobb, és az alkotó-szellemű játékosoknak javallott ilyen esetben a nehézségi szintet minimumra venni.

### Grafika meg egyebek, avagy a fekete leves

Na, ennyi pozitívum után lássuk a feketelevest, vagyis a töménytelen mennyiségű hígkávét. A játék grafikája magunk között szólva nem üti meg a kívánt mércét. Gondolok itt többek között az út szélén sorakozó fákra, melyek egyetlen textúra-lapból állnak, és ha véletlenül elmegyünk mellettük akkor észrevehető hogy a szó szoros értelmében ráfordulnak az autóra! Néhol láthatunk kerítéseket, és a pálya mentén elszórva feltűnnek a bábmézők is. Természetesen nem mozognak, és ha jobban szemügyre vesszük őket, akkor feltűnik, hogy egyetlen pixelfoltból állnak. Ez önmagában is elég mosolygató, ám ne hagyjuk figyelmen kívül azt sem, hogy nem 1995-öt írunk. Most pedig térjünk rá a komolyabb hibákra. Hogy lehet az, hogy egy autó-szimulátornak belső nézetből NINCS műszerfala? Sajnos az alkotók nagyon fősvények voltak, hiszen ha jól emlékszem, a negyedik részben volt ilyen. Ez mellett eltörpül az a tény, hogy menet közben összesen 3 kameranézetet használhatunk. Ezek közül egyetlen egy sem használható úgy, hogy rálásunk rendszeren a pályára. A legtalálgatottabbal is csak a képernyő felét látjuk rendszeren, hiszen az alsó részt teljesen eltakarja a kocsis hátsó fele. Az árnyékok mindössze annyiból állnak, hogy a kocsis jobb oldalát egy fekete pixel-

folt tarkítja. Egy-egy nagyobb ugratást követően (természetesen belsőnézetből) láthatjuk a felhőket, de csak egy darabig, mert előtűnik a kék textúra, ami arra enged következtetni, hogy a programozók nem nagyon voltak grafikus kedvűkben. Szomorúan konstataltam azt a

helyzetet is, hogy egy erősebb ütközésnél félreboruló autón nagyobb sebességgel egész egyszerűen áthaladunk. Ha pedig közelről szemléljük a dolgot akkor (mint a mellékelt ábra is mutatja) beleolvadunk az előttünk füstölő autóból. Magyarán mondva öszszecsúsznak a textúrák. Néhány esetben megfigyelhető, amint a mellettünk haladó autó a földtől néhány centiméterre halad meghazudtolva ezzel a fizika törvényeit. Az autók kidolgozottsága, még a legjobb felbontás és minden grafikai effekt

válík. A rendőrökről nem is beszélve, hiszen ha gyorsabban haladunk, akkor abszolút tehetetlenek, és ugyanez vonatkozik az előttünk haladó forgalomra is. Ha beleszállunk egy civil autóból, akkor az nagy dirrel-durral felrepül a levegőbe, majd 20 méternyi borulás után kisiklik az út szélére, mintha valami sítalpon haladna és a továbbiakban magában füstölög. Az autók, amint azt már megszokhattuk, egyáltalán nem sérülnek, és ugyanez vonatkozik a mi autónkra is. (Azért igazán megcsinálhatták volna a sérülést legalább Need for Speed szinten). Emelést teszek még arról, hogy a városban kereszteződéseknél örült sebességgel mennek keresztbe a forgalmi autók, ám mi nem tudunk elkanyarodni arra, mert egy láthatatlan vonal megakadályoz bennünket a továbbjutásban.

### És végül az összkép

Nem tettem még említést a



Az út közepén a legbiztonságosabb!

alkalmazása ellenére is hogy némi kívánnivalót maga után. Teljesen legömbölyített autók, folyamatosan ismétlődő effektekkel. Az még hagyján hogy a forgalomban (traffic) haladó autók nincsenek kidolgozva, nem mozog a kerekük, nem haladnak szabályosan, stb. De azért illett volna legalább a játékos autójára kicsit több figyelmet szentelni. Ezek után lássuk, hogy milyenre sikerült a játszhatóság, valamint az irányítás:

Magunk között szólva engem kissé meglepett amint egy ugratást követően, a földet érés után a kocsi az elejére ugrott. Ehhez tartozik még ama nagyszerű felfedezés is, hogy ha verseny közben elérünk egy nagyobb sebességet, akkor az autó teljesen irányíthatatlanná

menürendszerrel, ami azért elég kellemes. Könnyedén beállíthatjuk a grafikai szintet, felrakhatjuk a felbontást 1280x-ra is akár. Hozzáteszem, hogy ha minden grafikai effektet bekapcsolunk, akkor sem lesz feledhetetlen látványban részünk. A hanghatások viszonylag tűrhetőek lettek, plusz extraként megemlíteném hogy a menüben megtekinthető a Fear Factory videóklippe is. Ők írták a játék aláfestő zenéjét is. Aki nem ismeretes eme muzsikák terén annak megemlítem, hogy kísérteties hasonlóság van köztük, és Armand Van Helden: Koochy című alkotása között. Utóbbi nyilvánvalóan az előbbitől nyesett ki hangfelvételeket. A menüben lehetőség akad a továbbiakban csőppnyi információkhoz jutni az autókról és a technikai paramétereikről, továbbá beállíthatjuk a nekünk megfelelő nehézségi szintet (easy, medium,

## Rokon lelkek

### Test Drive 5

A ladiksimulátorként elhíresült ötödik széria hasonló kivitelezésben, tövig lerágott csonttalommal. (nem teszteltük!)

### Need 4 Speed 5

Az NFS sorozat legfrissebb darabja. Kiváló grafikával és extrákkal, főszerepben a Porsche-k! (ld. 576 '00/4 - 87%)

hard). Ki-be kapcsolhatjuk a rendőröket (Cops) és a forgalmat (Traffic). Lehetőség nyílik a futamok után visszanézniük ügyködésünket is (Replay) szintén 3 kameranézetből.



Egy taxi és egy ped ronanit vettem szembe

Játszhatunk hálózatban összekötött gépekkel, és modenem keresztül is küzdhetünk. Véleményem szerint nem sok élvezetet lel aki erre vetemedik, de hát ahogy szokták mondani: próba-szerencse... Játszhatunk azonban osztott képernyőn is, de ehhez nyilvánvalóan egy erőműre lesz szükség.

A program természetesen az Arcade verzióba tartozik. Tehát a realisztikus körülményektől illik eltekinteni minden esetben.

Végezetül elmondanám hogy a Test Drive 6 csak rajongóknak és gyűjtőknek ajánlott, hiszen sajnos ez a rész sem lett jobb, vagy rosszabb összességében a többinél.

De azért a mai színvonalat nézve nem éri el a kívánt szintet. Még a legkisebb mértékben sem.

Szakács Péter

**külső/belbelső**

LATVANYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

**summa summarum**

Kíváncsian várjuk a 7. részt  
- reméljük, nem lesz ekkora bukás

**végítélet**

**69%**



# DUKES OF HAZZARD

★ A VIDÉKI FOLKLÓR DISZKRÉT BÁJA...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Engineering Animation  
Kiadó: Southpeak Interactive  
website: www.southpeak.com  
Minimum konfiguráció: PII233, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: PII300, 64MB RAM  
3D gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: LAN, Internet

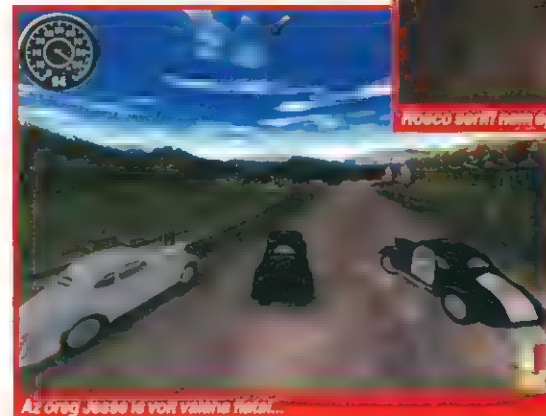
Istenem, de rég is volt már, amikor elmaradhatatlan vasárnap délutáni program volt a Hazárd Megye Lordjainak a megtekintése. Alig vártuk, hogy izgul-

lapra tartozik, hogy a mai tiniknek – akik a hétfői adásszünetet még hírből sem ismerik – valószínűleg nem jelent olyan sokat a dolog. A mexikói szappanoperák tömege és a még ostobább amerikai családsorozatok között elveszik ez a cím: csak egy a sok közül. Nézzük, a filmsorozat alapján készült játék fel fogja-e kelteni a legfiatalabbak érdeklődését, vagy ez is csupán egy a sok közül?

## A játék

Amúgy érdekes dolog, hogy ebből a közkezdelt komédiából eddig sosem készült játék, hiszen keresve sem lehet jobb licenct találni egy autós balhéhoz. A Dukes of Hazzard nagyjából ugyanarról szól, mint a Driver, csak épp jóval prózaibb környezetben. (És sajnos nem csak attól prózaibb a környezet, hogy a témából adódóan vidéki földutakon játszódik a történet – na de az értékelést hagyjuk a végére.)

hassunk Bo Lordért és Luke Lordért (a régi szinkronban Lordokká avaszták őket), no meg a narancssárga autójukért – vagy netán a tökkelt Rosco seriffért. (Én például mindig a seriffnek szurkoltam, bár tudtam, hogy állandóan kitolnak vele a fiúk.) Hazárd megyében – noha csak egy jelentéktelen kis amerikai porfészek – mindig történt valami: erről hőseink gondoskodtak. Autójukkal kocsironcsokat, házakat, sőt folyókat ugrattak át bravórosan, míg a nyomukban szírenázó rendőrségi verdák kivétel nélkül mind a roncsstelepen kötöttek ki. De valójában nem is kéne múlt időben beszélnem. Mert valamennyire aktuális a dolog: mostanában újra ismételtetik a sorozatot. Az már más



Az öreg Jesse is volt valaha hűtök...

Tehát Bo és Luke Duke-ot személyesítjük meg, akik minden erőfeszítés nélkül mindig valamilyen kalamajkába keverednek, de a hűséges autójuk segítségével könnyedén kivágják magukat

kényes helyzetekből. Többféle küldetés változik, melyek nagyjából az alábbiak szerint oszlanak meg.

A leggyakoribb az, amikor időre kell eljutnunk valahová. A tájékozódás nem gond, mert az elágazásoknál mindig le van zárva a rossz út – aki ennek ellenére behajt a másik irányba, az magára vessen. Inkább a leszorításunkkal próbálkozó Rosco és



Adig jó, amíg a kellemtelenkedő furgon csak a fűkőben látható

szituációk köszönnek vissza, mint anno a TV-képernyőn. Hazárd megyében (mellesleg ha valaki nem



Rosco seriff nem éppen arról híres, hogy kiméli a kincstári járgányt...

Enos okozhat bosszúságot, vagy még inkább a felbukkanó autós haramiák. Üldözőink addig nem hagynak nyugtot, amíg teljesen szét nem

törik a kocsinkat. Ha a küldetésben éppen nem minket kergetnek, akkor nekünk kell üldöznünk másokat. Az ilyen feladatok emlékeztetik a leginkább a Driverre az embert. Nem az a lényeg, hogy megállásra kényszerítsük a delikvenst, hanem hogy annyiszor nekimenjünk, hogy az autója felmondja a szolgálatot. Ugyanúgy, mint a Driverben egy kijelző mutatja az ellenfél sérülését is. Végül a küldetések harmadik típusa az, amikor versenyzünk. Értelmeszerűen ebben az esetben a győzelem a cél.

## Nyugodt, vidéki élet

A játék sztorija a filmből ismerős mederben csordogál. Ugyanazok a

tudná, a valóságban nem létezik ilyen nevű megye Georgia államban) megállt az idő – s ezt így is szeretik a helybéliek. A legtöbben farmerkodásból élnek, s általában mindenkinek megvan a kisebb-nagyobb zugszeszföldje. Ami a kulcsszereplőket illeti, Bunkó főnök, pontosabban eredeti nevén Hogg főnök a pénzt félti, s ezért rossz néven veszi, amikor valakik kirabolják a helyi bankot.

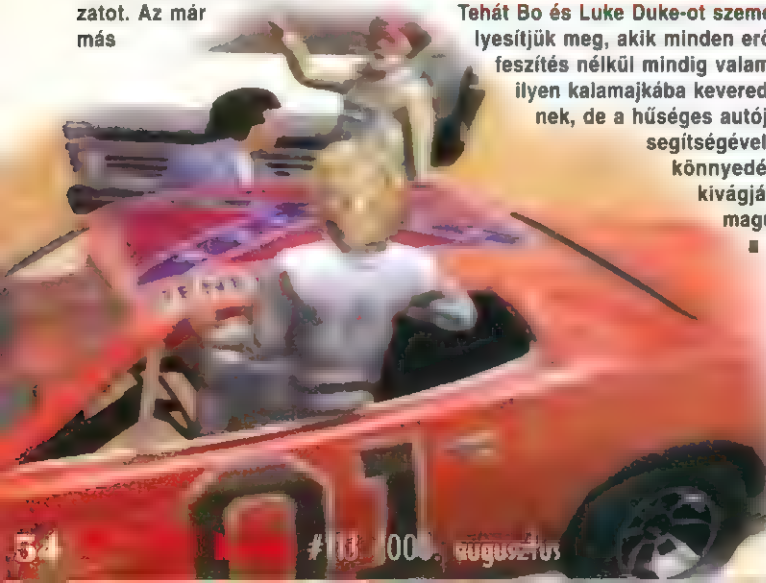
## Rokon lelkek

### Interstate '76

Kissé vad körkép a szintén a '70-es évekből, szintén négy keréken. Noha a játéknak nemrég jelent meg a '82-es kiadása, még mindig inkább az eredeti rész tekinthető az autós akciójátékok etalonjának. (Id. 576 '97/5 – 98%)

### Driver

Nagyvárosi krimi, autós üldözések, nagyon ütős amerikai benzinfalók: erről szól a Driver. Az egyik legsebbe, és legjobb autós játék PC-re. (Id. 576 '99/11 – 93%)





**Aki nincs rajta a stáblistán**

A Hazárd Megye Lordjainak volt egy szereplője, aki még csak meg se volt említve a sztárok között, mégis nagyobb népszerűségnek örvendett (örvend), mint maguk a Duke fiúk. A sorozat fénykorában havi 60.000 rajongói levélnek több mint a fele Lee Tábornokról, vagyis a fiúk autójáról kért dedikált fotót. A Warner Bros. Television az aranytojást tojó tyúkot találta meg General Lee "személyében". A



New York Times egy cikke szerint 1981-ben a sorozat különböző licencjogaiból 125 millió dollár folyt be, s ebből 100 milliót köszönhettek " neki" – jelentős summát képezett önmagában már csak az az összeg is, ami az autó 1:25, illetve 1:16 méretarányú modelljeinek eladásából származott.

A General Lee maga is egy Duke-nak számít a sorozatban: minden kalandjukat együtt élik át vele a fiúk: "ő" is önálló karakterrel rendelkezik, van neve is, és ugyanolyan elnyúlhatetlen, mint a hús-vér Duke-ok.

A sorozat indulásakor hét vagy nyolc autó jött szóba, mint General Lee. Hogy miért pont a '69-es Dodge Charger lett végül kiválasztva, az nagyrészt a show szülőatyjának, Gy Waldronnak köszönhető. A déli származású Waldron 1975-ben készítette el Moonrunners című művét, s annak a filmnek a mozzanatait, illetve a karaktereit ültették át a TV-sorozatba – de jócskán módosítva. Az eredeti film szeszcsempészekről szólt, illetve a nyomokban lóhóló szövetséges ügynökökről. Paul Picard, a TV-s producer egyet értett abban, hogy a Duke fiúknak egy gyors autóra van szükségük, csak hogy nem a szeszcsempészés miatt. Az sem volt vita tárgya, hogy egy régebbi típus kell: valami olyasmi, ami jól passzol a déli életmódhoz. Waldron volt végül is az, aki ragaszkodott a '69-es Dodge Chargerhez.

Ez teljesen érthető: a déli államokban igen közkedveltek az ún. stock car versenyek, különös tekintettel az Atlanta 500-ra, a legrangosabb NASCAR versenyre, s történetesen 1969-ben 54 NASCAR versenyből 22-öt nyert meg a Dodge Carger. Miután a kocsí ma már jól ismert narancssárga színét megválasztották, a "rajszám" okozott sok fejtörést. Amint Picard visszaemlékszik: "Gy dupla számjegyet akart, valami rendhagyót. Végül ő javasolta a 01-et." A konföderációs lobogó eleinte a motorháztetőre volt betervezve, s csak később került fel a tetőre.

Az első öt bevezető epizód forgatásánál egyszerűen a helyi használtautó-kereskedésekből szedték össze a "generálisnak valókat". Ám minthogy mindegyik részben különleges kaszkadőrmutatványokat mutattak be a kocsival, idővel komoly kihívást jelentett, hogy mindig legyen kéznél egy General Lee. Összesen 85.000 Dodge Charger gördült le a



Chrysler Corporation futószalagjairól, s ebből több mint 300 lett felhasználva a Dukes of Hazzard forgatása során! Ahogy Paul Baxley, a kaszkadőrök vezetője elmondta: "Amint egy autó ugratott, azzal be is végezte. A becsapódás teljesen tönkre teszi az autó szerkezeti egységét, még ha annak nincs is látható jele. A forgatáson még furikázáshoz sem használunk olyan autót, ami egyszer már ugratott. Ha pedig egy felvétel nem sikerült, újravesszük, de már egy másik autóval."

Ahhoz, hogy az ugratások során az autó ne álljon fejre, a csomagtérből ólommal teli ládákat helyeztek el ballasztként. 200-300 kilósakat a rövidebb ugratásokhoz, illetve 500 kilósakat a hosszabbakhoz. Technikailag is számos módosításon ment át mindegyik "Lee jelölt". Alaposan feltuningolták a motort a nagyobb gyorsuláshoz,

az első foglalja magában az említett bankrablói üldözését. Természetesen most nem akarom elmesélni az egész játékot ezért a többi nyolc epizódról csak annyit, hogy néhányszor Hazárd megye rendőrei, vagyis a jó öreg Rosco, és a bamba segédje, Enos elől kell meglógnunk, aztán színre lép egy új szereplő Jesse múltjából, aki



gázos lengéscsillapítókkal növelték az autó kezelhetőségét, újfajta – belsővel is rendelkező – rádió gumikat szereltek fel a biztonság érdekében, s kikötötték a lábbal működtethető kézifék zárszerkezetét – utóbbinak volt köszönhető, hogy Bo és Luke szinte minden részben csinált egy-egy rendőrkanyart, ami után Rosco és Enos csak a port nyelhetette.

Az autó jellegzetes felszerelése volt még a "Dixie" dallamkürt is. Külön történet tartozik hozzá. Amikor a stáb az első részek forgatásához utazott, egyszer csak elhúzott mellettük egy kocsí, ami a "déliék himnuszának", a Dixie-nek az első 12 hangjegyét "dudálta".

Picard és Waldron azonnal egy 180 fokos megfordulást hajtott végre, és üldözőbe vette az autót, ami tele volt fiatalokkal. Miután sikerült megállásra kényszeríteni őket, csak hosszas "rábeszélés" után voltak hajlandók felnyitni a motorháztetőt, és megválni a becses darabtól. Mint később kiderült, a kürt valójában

kereskedelmi forgalomban lévő cucc volt, s a srácok az eredeti ár ötszörösét kapták meg érte. Végül még egy érdekesség. A rajongók nyilván nagy becsben tartják, hogy nagyrészt maga Bo (John Schneider) és Luke (Tom Wopat) ült a General Lee volánja mögött. John Schneider 16 éves korában egy különleges autós iskolában tanulta ki a vezetést, hátha egyszer versenyeznie kell egy filmben – s milyen jól tette: csak két évet kellett várnia, hogy hasznosítsa a tudását. Mindkét színész egyszerű vezetőnek bizonyult: a farolások, a kipördüléseket és a halálpontos lefékezéseket mind maguk csinálták. Igaz, amint az autó a levegőbe emelkedett, azonnal a kaszkadőrök ülték a helyükre – a stúdió nem engedhette meg a kockázatot, elvégre a "négykerekű Duke-fiúval" ellentétben belőlük nem lehetett másikat keríteni.

valami miatt bosszút esküdött, és elrabolja Daisyt – hőseink unokahúgát. A különféle akadályok leküzdésén kívül a legvégső cél az, hogy a fiúk vissza tudják fizetni a farmjukat terhelő jelzalogot Hogg főnöknek – innen a "Racing for Home" alcím.

A történet elég jól sikerült pre-renderelt számítógépes animáció-

kon elevenedik meg. Az autók klasszul fénylenek, az árnyékhatások igen jól sikerültek. Ugyanez mondjuk nem mondható el a szereplők arcáról: nem elég, hogy némelyik snitten a kocsihoz képest mindkét Duke-nak hatalmas vízfeje van, ráadásul Luke például kancsal és lóképű. Viszont vigasztalhat minket, hogy a hangjuk jól el van találva. Jóllehet az lenne a furcsa, ha ez nem így lenne, hiszen Luke, Rosco, Enos és Cooter (plusz még a mesélő) hangját az eredeti színészek kölcsönözték.

Természetesen úgy lett volna az igazi, ha újra munkába állítják a régi TV-s stábot (hiszen valamikor négy évvel ezelőtt is leforgattak egy "újraélesztett" epizódot), de hát lehetetlenséget nem kívánhatunk az alkotóktól. Nehéz lett volna FMV betétekkel megoldani az ügyet, lévén, hogy az öreg Jesse és Hogg főnök (illetve az őket megszemélyesítő két színész) időközben már távozott az élők sorából, meg aztán a Duke fiúk ábrázatán is sokat kellett volna munkálkodnia a sminkeseknek, hogy visszavarázsolják egykori hamvas vonásaikat.

Szóval összképpel azért elég hangulatosak a közzjátékok. A sztori egyszerű, ám pontosan olyan, mint a TV-showban: mindig jön valami fordulat. A snittekből csak a jó kis kimeredő képeket hiányoltam, ami a korabeli sorozatoknak oly jellemző hangulati eleme volt. Ja és még valami nem igazán tetszett: sajnos nem illesztették össze szorosan a filmbetéteket a játékkal. Az egyik bejátszásnál például Bo és Luke késve érkezik a helyi autóversenyre, mire betöltődik a játék és mit látunk? Szépen ott állunk a rajtnál, s még csak akkor indítják a mezőnyt.

**A rendelkezésre álló technika**

Jó dolog, hogy a kerettörténetből adódóan tulajdonképpen nem csak a General Leel (hőseink jól ismert kocsijával) furikázhatunk. Egynéhány küldetésnél vezethetjük Hogg főnök hőfehér Cadillacját, aztán beülhetünk Daisy dzsipjébe is, és minthogy a történet felénél a General Lee felújításra szorul, egy ízben a szerelőnk, Cooter teherjárgányával megyünk a roncstelepre anyagért. A legötletesebb rész talán az, amikor Jesse egy elbeszélésében kell szerepet vállalnunk, s a '30-as években találjuk magunkat, természetesen a korabeli járgányokkal.

A játékmenetét illetően nem szóltam még a felvehető extrákról. A játéktér tetején különböző használható cuccok rajzolódnak ki. Kezdetben csak a népszerű "Dixie" dallamkürt van ott, de ha felveszünk ládákat (amelyek az út





felett lebegnek), a dudálásón kívül mással is rájeszthetünk a jóakaróinkra. Ilyen például az olajfolt generáló, ami az üldözők lerázásához ideális. Az egyik küldetésben meg nyíllal kilőhető dinamitokat találhatunk, s azzal az ellenségünk lepártolt robbanthatjuk fel. Minthogy a saját kocsink is tropára mehet, nagyon hasznos tud lenni a felvehető "azonnali javítás bonusz" is – ezt egy franciakuics jelképezi. A legtöbb láda mondjuk egyszerűen Nitrot rejt magában. Mivel – amint említettem – a küldetések nagy része időre megy, ezeket feltétlenül ajánlatos felvenni, és persze használni is.

### Hazárd megyei látnivalók

Nos akkor jöjjön a kritika. A bevezetőben már tapasztalható volt a részemről némi keserű szájíz, és ennek sajnos megvan a maga oka. A jó kis amerikai járgányok hangulatából semmit nem ad vissza a program. Legalább olyasmit vártam volna el, mint a Driverben, de sehol sincs ahhoz az élmény. Főhősünk frankó áramvonalas kocsiját sikerült szögletessé

nélkül azonnal lelassulunk annyira, hogy be tudunk venni akármilyen kanyart. A féket tulajdonképpen nem is kell használni. Amúgy elég jól fognak a tékek. Csak azt csodálom, hogy a két Duke nem "figyel ki" a szélvédőn: egy másodperc alatt

lassulunk le 100-ról 0-ra. Persze mindjárt érthetővé válik a dolog, ha bekukkantunk a kocsiszekrénybe.

Felborul a kocsi, mire egy pillanatra belátni az oldalsó ablakokon. És mit látunk? Hát nem a Bo fiú vezeti a kocsit! És még csak nem is a Luke! Hanem a láthatatlan ember... Képtelen vagyok felfogni,

Hazárd megye székhelyéből legalább egy kisebb utcát felépítsenek. Szánalmasan néz ki, hogy amikor odamegyünk például a bankhoz, a város mindössze két épületből áll – a többi a képzeletünkre bízunk. (Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy két szatócsbolt áll az út jobb és bal oldalán egymással szemben...)

Annyira gyenge a terep kidolgozása, hogy egyáltalán semmi közúti hangulata nincs, és a civil forgalom is nagyon gyöker. Már ha egyáltalán civil forgalomnak lehet nevezni azt az egyfajta autót, ami időnként szembe jön velünk. Igaz, az az egy viszont

probléma, hogy nagyon rövid. A bejárható útszakaszok nagyon kicsik. Tulajdonképpen egyetlen úthálózatból áll egész Hazárd megye, s ez a hálózat bizony nem túl kiterjedt.

Minthogy a küldetések igencsak egyszerűek, maximum 3-4 percig tart egy menet. Az egész játékot kevesebb, mint 4 óra alatt



Isien olya a szeszőrdőket a „Lordok” nyíllal!



Egyéni versenyek kezdete – legalábbis a Duke fiúknak

végigjátszottam – de ha levettem volna a nehézségből, valószínűleg feleannyi idő is elég lett volna.

Ezek után minden bizonyos hihetetlenül hangzik, de minden hibája ellenére azért mégis tetszett a játék – különben nem is játszottam volna végig. Valószínűleg a nosztalgia lehet az oka.

A Dukes of Hazzard egy elég gyenge eresztés, de a sorozat kedvelőinek azért kedves darab. Bármilyen jelentéktelen is mint játék, azért a jellegzetes déli életérzés, a country zene, és az egyszerű történetmesélés ugyanazt az ízt kölcsönzi a játéknak is, mint amit a TV előtt ülve érezhettünk.

Akik nagy rajongói voltak a sorozatnak, nyilván hasonlóan fognak érezni.

Meg ki tudja, talán a multiplayer opció is csábítani fog egyeseket. Utóbbi sajnos nem volt alkalmas kipróbálni, mert a tesztelés időszakában még egyetlen működő szerver sem találtam, és még az MSN Gaming Zone-on sem volt semmi felhajtás.

V.Z.



Valaki ellopja General Lee-t – úgy tűnik, elnevezésem bűzárja az útját

formálni, s amilyen baró az animációk során a dübörgő motor hangja, olyan béna játék közben. A külsőségeknél már csak az autó viselkedése bémá. A Driverben remekül érezni az autók tömegét: ahogy nehezen fordulnak, nehézkesen kilengenek. Ellenben itt aztán az élethűségnek a legkisebb jele sincs. Semmi szükség kicsapni az autót farát (és nem is lehet), mert elég, ha elengedjük a gázpedál gombját, s mindenféle kicsúszás

meg fura módon tellett a poligonokból sofőrre is.

A tájak kimunkáltsága szintén nagyon felületes munkáról tanúskodik: mintha nem is a PC-verzióval, hanem egy PlayStationnel játszanánk. Közvetlenül az út mentén vaskos falakat képeznek a fák – vagy legalábbis amit annak kéne nézünk. De továbbmegyek: a grafika még PlayStation-on sem állná meg a helyét. A grafikusok arra nem voltak képesek, hogy

hogy ha egyszer már a belső kiképzést ábrázolták, miért nem lehetett forszírozni a két Duke fiút is. Annál is inkább rejtélyes, mert amikor Hogg főnök nyitott járgányával, avagy Daisy dzsipjével megyünk, akkor

mindig úgy időzítve, hogy lehetőleg egy beláthatatlan kanyarból előszáguldvá frontálisan rohanjon belénk, mintha csak az is a martalócok közé tartozna.

Hazárd megye, pontosabban annak az úthálózata persze úgy van megtervezve, hogy időnként a film-ben látott "ugratós" jelenetekre is sor kerüljön. Ez még rendben is lenne, de az igénytelenség itt is megmutatkozik. Mert például mi történik, ha elvétjük az ugratást a folyó felett? Talán jön egy közjáték, amiben Bo és Luke kievickélődik az autóból? Na nem, az nyilván túl sok munka lett volna. Helyette egyszerűen megáll a játék mielőtt még a vízbe érnének, s bejön a "game over" menü. Az pedig még randább, amikor netán egy ellenfél esik a vízbe. Hiába is próbálkozunk a rosszfiúk vízbe szorításával: ha bele is esnek, hirtelen megjelennek valahol más-hol, mintha mi sem történt volna.

**Kilenc epizód három óra leforgása alatt**

A játékkal végül az a legnagyobb

**külső/belbecs**

RAJONGÓSSÁG	■■■■■■■■■■
ÁRTHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBŐN	■■■■■■■■■■

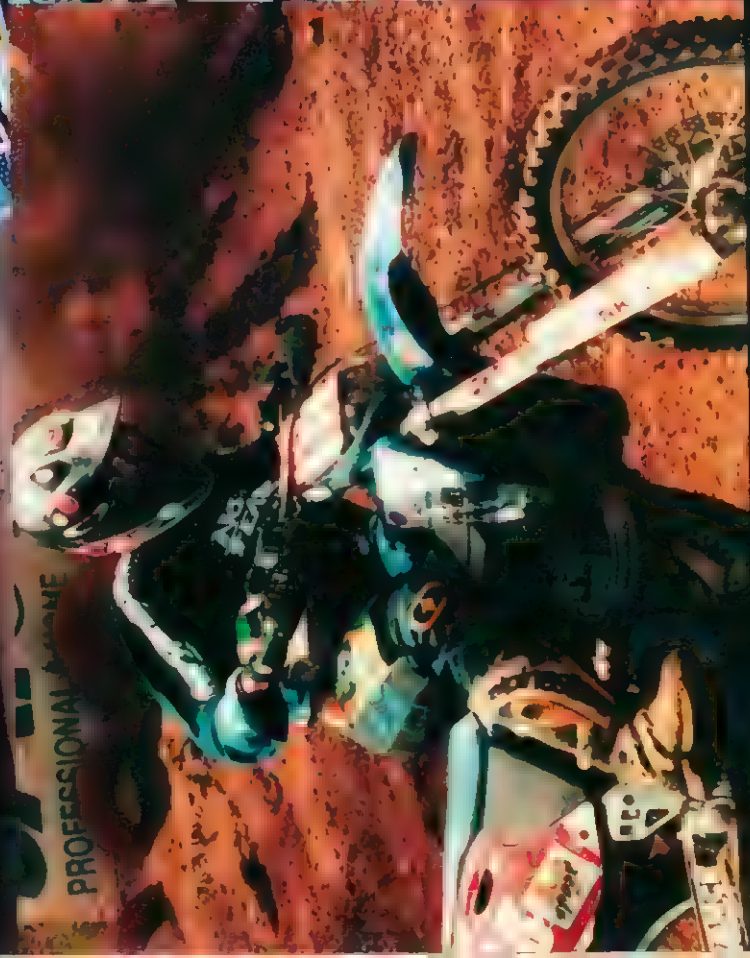
**summa summarum**

**A régi TV-sorozat első számítógépes feldolgozása sajnos alulmúlja a várakozásokat**

**végítélet**

**71%**





**NO FEAR**

36-1/382-09-00 / [www.nofear.com](http://www.nofear.com)



## SUBMARINE TITANS

★ TITANOK HARCA – A TENGERSZINT ALATT

## SZEMÉLYI ICÁZÓK

Fejlesztő: Ellipse Studios.  
 Kiadó: Net Games Inc.  
 website: www.subtitans.com  
 Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott konfiguráció: P-III 450, 128MB RAM  
 3D gyorsító\*: D3D, Open GL, Glide  
 Multiplayer: LAN, Internet

gú "Real Time" stratégiai játék. Az eltelt tíz hónap alatt sorra készültek a játékkal foglalkozó weboldalak, egy-egy után jelentek meg a "Screen Shoot"-ok a "Desktop Wallpapers"-ok és különféle "Prewiew"-ek. Az Ellipse Studios igyekezett folyamatosan fenntartani az érdeklődést a készülő játék iránt, aminek meg is lett az eredménye, hiszen mire a játék elkészült a játékszer-  
 verek készen álltak az Interneten játszani akaró RTS rajongók népes táborának fogadására.

A játék alapötlete tulajdonképpen nem új keletű, hiszen itt is a szokásos receptet alkalmazta a fejlesztő csapata, vagyis termeljük különböző nyersanyagot, fejlesztjük tudományodat, építs ki minél nagyobb bázist, és a seregeddel szerezz meg az uralmat minden terület felett, felhasználva ehhez diplomácia és a kereskedelem eszközeit.



Ahogy tengerészek? Vagy inkább tenger alattiak? Hát nem mindegy az biztos, de ami most következik, attól a lélegzeteteket is eláll, és nem csak azért, mert a víz alá megyünk, hanem azért is, mert egy olyan játékról olvashattok ezeken az oldalakon, ami az én meglátásom és az internetes fórumok tanulsága szerint is egy újabb színfolt a "Real Time" stratégiai játékok piacán. Egy olyan játékról lesz most szó, ami szenzációs újításaival és lélegzetelállító látványvilágával biztosan tudom, hogy mindenképp magával fog ragadni, aki leül vele megismerkedni.

1999. Szeptember 6.-án jelentette be először "Ellipse Studios" és a "Net Games", hogy szárnyai alá vette a kis orosz fejlesztőcsapat által megálmodott "Submarine Titans" projektet. Ez év januárjában megkezdődtek a játék béta tesztelése és az első publikus demo verzió, április 10.-től volt elérhető az Interneten, majd július 10.-én elkészült a játék végleges verziója. Tíz hónap megfeszített munka és az eredménye egy hihetetlen látványvilág.



Röviden így lehet legjobban összefoglalni a játék lényegét, de azért a dolog koránt sem ilyen egyszerű, hiszen ha ez lenne, nem lenne ekkora viaszhangja az RTS rajongók népes táborában. Talán a "Red Alert" sorozat méltó ellenfelével állunk most szemben?

Nos kijelenthetem, hogy ha nem is kerekedik a "Submarine Titans" a "Red Alert" fölé, de erősen megingatja a trónját, ebben biztos vagyok. Az alaptörténet: 2037-ben Clarc Comet csillagász bemért egy hatalmas meteort, ami a számításai

elő is annak köszönhető a szerencséséjét, hogy a tudósok felismerték a veszély nagyságát, és időben hozzáláttak a tenger mélyén és a felszínen a föld mélyén biztonságos bázisok kiépítésének. Az a kevés túlélő a berendezett földalatti barlangokban és a tenger alatti bázisokban talált menedéket, a földet súlytó felborult időjárás elől. Először 12 év kemény tél következett, majd hirtelen óriási forráság, aminek következtében a föld pólusait borító hó és jégpáncél is felolvadt megemelve ezzel a tengerek vízszintjét mintegy 15 méterrel. Ez pont elég volt ahhoz, hogy a föld megmaradt városai is víz alá kerüljenek. A túlélők két csoportra szakadtak, a "White Shark" nevű táborra, akik a tenger alatti bázisokon éltek, és a "Black Optopi" nevű táborra, akik a



szárazföldön maradtak. Megkezdődött a harc a világ megmaradt részének uralmáért. A tenger mélyén élők nagyobb létszámuk miatt erősebbek voltak, de a létszám fölényüket ellensúlyozta az, hogy a szárazföldön élőknek jobb fegyvereik voltak. Mivel azonban a tenger mélyén úgy látszott, hogy jobb életkörülményeket lehet kialakítani, a szárazföldiek is elkezdtek a tenger mélyén a bázisaikat kiépíteni. Közben a White Shark csapat rátalált a becsapódott meteor darabjaira, amit "Corium-276"-nak neveztek el. Ennek az ásványnak a segítségével a tudomány óriási fejlődésnek indult. A bázisaik kiépítése közben a Black Optopi csapat is talált egy új ásványt, amit ők "Corium-2110"-nek neveztek el. Rájöttek azonban, hogy ott, ahol ez az ásvány a legnagyobb mennyiségben található a kutató és bányász hajók sorra eltűnnek. Elkezdtek kutatni ennek az okát, és megtalálták a tenger mélyén élő idegenek populáció



elő is annak köszönhető a szerencséséjét, hogy a tudósok felismerték a veszély nagyságát, és időben hozzáláttak a tenger mélyén és a felszínen a föld mélyén biztonságos bázisok kiépítésének. Az a kevés túlélő a berendezett földalatti barlangokban és a tenger alatti bázisokban talált menedéket, a földet súlytó felborult időjárás elől. Először 12 év kemény tél következett, majd hirtelen óriási forráság, aminek következtében a föld pólusait borító hó és jégpáncél is felolvadt megemelve ezzel a tengerek vízszintjét mintegy 15 méterrel. Ez pont elég volt ahhoz, hogy a föld megmaradt városai is víz alá kerüljenek. A túlélők két csoportra szakadtak, a "White Shark" nevű táborra, akik a tenger alatti bázisokon éltek, és a "Black Optopi" nevű táborra, akik a

voltak, de a létszám fölényüket ellensúlyozta az, hogy a szárazföldön élőknek jobb fegyvereik voltak. Mivel azonban a tenger mélyén úgy látszott, hogy jobb életkörülményeket lehet kialakítani, a szárazföldiek is elkezdtek a tenger mélyén a bázisaikat kiépíteni. Közben a White Shark csapat rátalált a becsapódott meteor darabjaira, amit "Corium-276"-nak neveztek el. Ennek az ásványnak a segítségével a tudomány óriási fejlődésnek indult. A bázisaik kiépítése közben a Black Optopi csapat is talált egy új ásványt, amit ők "Corium-2110"-nek neveztek el. Rájöttek azonban, hogy ott, ahol ez az ásvány a legnagyobb mennyiségben található a kutató és bányász hajók sorra eltűnnek. Elkezdtek kutatni ennek az okát, és megtalálták a tenger mélyén élő idegenek populáció



## Rokon lelkek

## Command &amp; Conquer

A nagy űs, az első, amiből mind a mai napig merítenek ötleteket az RTS fejlesztők.

Klasszikus darab

(ld. **576** '95/10 - 93%)

## Metal Fatigue

Új kor, új szellem, és ebben is csak a gépekkel találkozunk, nyersanyaggyűjtés, bázis építés és a konkurencia legyőzése volt a cél. (ld. **576** '00/7 - 90%)

ját, akiket űk "Silicon"-nak neveztek el. A Black Optopi csapat tartva az idegenek támadásától, hozzáállott a bázisainak megerősítéséhez, védelmi fegyverek kifejlesztéséhez és megépítéséhez, vagyis felkészült a háborúra. A White Shark csapat minderről mit sem sejtve kezdte meg a támadást a háborúra már felkészült Black Optopi ellen, mit sem sejtve az idegenek jelenlétéről. Itt kapcsolódunk majd mi be a történetbe, amiben bármelyik emelt csapat irányítását választhatjuk.

## A történet

A játék rengeteg követelményt, megnevezést, mindenkinek feltűnhet a minimális az ajánlott konfiguráció közötti különbség. Ennek a miatt, a magyarázatot rögtön a telepítés után megkapjuk, ha elindítjuk konfigurációs beállító programot, ami jelen esetben nem a játékon belül található, nagyon ötletesen, hanem egy különálló program. Hogy ez miért remek ötlet? A válasz egyszerű. Ha valaki egy gyengébb gépre telepíti a játékot, még az elindítása előtt be lehet állítani egy gyengébb gépigényhez a játék tulajdonságokat. Például kikapcsolni az árnyékot, beállítani a kívánt felbontást, kikapcsolni a menüanimációt, ki lehet kapcsolni a videók lejátszását, be lehet állítani hogy szóljon-e zene, illetve a winchesterről vagy CD-ről szóljon, ki lehet kapcsolni a hang effektusokat, be lehet állítani a 3D hangzást, hogy egyáltalán legyen-e illetve "DirectSound" emulációval.

vagy hardveres gyorsítással szolgáltassuk meg a hangokat, és itt lehet kikapcsolni az automatikus mentést. Az automatikus mentést egyébként melegen ajánlom kikapcsolni, mert a gép a leg lehetetlenebb időpontokban menti a játékállást, és egy vesztesre álló küldetés elmentését, nem igazán célszerű újra betölteni. A minimális hardver erőforráshoz igazítva a beállításokat, így már egy gyengébb gépen is nagy valószínűséggel el fog indulni a játék, ugyanis a játékban a beállításokat nem a jól megszokott helyen a főmenüben találjuk (onnan valahogy kimaradt), hanem a játék közben előhívható "Settings"

menüpontból. Itt gyakorlatilag ugyanazokat a beállításokat találjuk, mint a már említett konfigurációs programban. Kiegészítve még néhány lehetőséggel, így például a hangbeállításoknál a zenei hang

erője, a hang eltorzulásának hangereje, a képernyő beállításoknál az üzenet sorainak száma és az üzenet sebessége. Itt állítható még be a játék sebessége, és a képernyő görgetési sebesség. Bizonyára csodálkoztok, hogy nem említettem meg a játék erősségi szintjének beállíthatóságát. Ennek az oka az, hogy ilyen beállítási lehetőség nincs, illetve helyesbíték, van de itt a mesterséges intelligencia az "AI" beállítására van lehetőség, amiről később még részletesen fogok beszélni.

## Létszám

Az Interneten megjelent előzetesek és a hírek

nem hazudtak, amikor a játék grafikájáról azt írták, hogy fotorealisztikus robbanások, vulkánok, valós 3D táj, barlangok, víz alatti alagutak, kőszirtek, és a háttérnek koralltanyók és más tenger alatti növények, valamint tengeri élővilág, mint például

a rájak, a halrajok, és a cápák biztosítják az életszerű látványvilágot. Csak tátottam a számat, amikor megláttam a játékteret. Szinte éreztem, hogy

a tenger mélyén vagyok. A szelíd féltámadó, a mélységben épphogy szűrődő napfénytől, a vízben halak úszkálnak, medúzák lebegnek, a kőeken rákok araszolnak, elektromos rája úszik, méltóságteljesen, cápák járőröznek, a repedésekből buborékok szállnak a felszín felé, a víz alatti korall telepeken szinte látszik hogy élnek, egyszóval tökéletes. A mélyben lévő hegyvonulatok szakadékok, barlangok mind-mind tökéletesen elrejtve. Talán a tenger mélyi

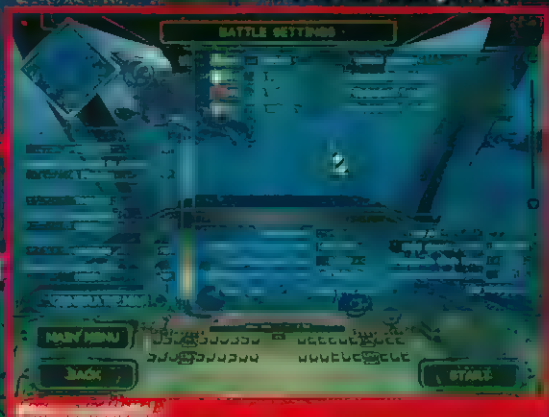
lebegéssel szóródnak szét a vízben.

Mindez háromdimenziós izometrikus nézetben, ami négy lépésben zoomolható, és négy lépésben forgatható, az égtájak szerint. A játékban látható tenger alatti járók, épületek, a környező táj, a sziklák, a korallszirtek, az élőlények kidolgozottsága, még teljes ráközelítésnél is tökéletes. A játéktér ugyan nem mondható valami hatalmasnak, de végül is itt a hangsúly a részleteken van és a pergő eseményeken, de erről majd kicsit később.

A játék hangzásvilága is igazán különleges. Nem a jól megszokott véletlenszerű, pályánként változó zenét halljuk a játék közben, hanem egy teljesen újszerű megoldással találkoztam. Játék közben kellemes semleges zene szól, ami egy kis idő után már szinte fel sem tűnik, hogy halljuk, és ha valami történik, azaz valamilyen akció kezdődik, például megtámad az ellenség egy hajót, vagy épületet, akkor a zene átvált egy dinamikus vérpezsdítő zenére. A fejlesztők ezt úgy fogalmazták meg, hogy dramatizált zene szól a játék alatt, ami teljesen igaz is, a hangulat teljessé tételét a zenével valóban sikerült megoldaniuk.

## A játékmenet

Az indítás után egy nem túl hosszú de remekbeszabott intróval kezdődik a játék. A bevezető képsorok, mintha egy mozifilmből lennének összeválogva, mindez nagyszerű kísérő zenével. Az intró után, egy tenger alatti járó vezető ülésében találjuk magunkat. Az ablakon kinézve két oldalt egy-egy tenger alatti járó lebeg mellettünk, előttünk pedig az ablakon kinézve delfinek úszkálnak a vízben. Hihetetlen de a hajó, amiben ültem lassan mozgott a vízben, ahogy az áramlatok mozgatták és szégyen ide szűgyen oda, kissé megsédültem. Az irányító pultrán találjuk a főmenüt, ahol kiválaszthatjuk, hogy szóló, vagy hálózati játékot akarunk játszani. Hálózati játékot választva, játszhatunk helyi IPX alapú hálózaton, soros kábelben összekötött gép-gép kapcsolaton, modemén keresztül, illetve az Interneten keresztül felkapcsolódhatunk a játékszerverekre. Itt említem meg, hogy a játéknak saját szervere is működik, ami a program automatikusan megtalálja, ha fel vagyunk kapcsolódva az Internetre.



féltámadó az, amit kicsit néha zavaró lehet, de könnyen meg lehet szokni. A kilőtt lövedékek látszanak, ahogy a cél felé haladnak, a torpedók és a rakéták például víz alatti buborék sugarat húznak maguk után, és a robbanások nyomán szinte érezni a löké hullámok terjedését a vízben. Láttam már filmen víz alatti robbanást és itt pontosan ugyanolyan volt a robbanás látványa. A nagy nyomás miatt a robbanás mintegy lassított felvételenként látszanak, a felrobbant épületek és hajók darabjai lassú



A szülő játékot kiválasztva, először el kell dönteni melyik oldalon állunk a három csapat közül, majd választhatjuk a lineáris szalon futó "Champaign" módot, vagy az előre generált 23 különböző küldetésből álló "Battles" módot. Ezt a módot választva a 23 előre beállított pálya közül tetszőlegesen kiválaszthatjuk bármelyiket, de választhatunk véletlenszerű pályát is, és akkor a gép ajánl fel egy pályát. A kiválasztott vagy véletlenszerű pályán a start előtt a küldetések sok tulajdonságát be lehet állítani, egészen a mesterséges intelligencia szintjétől az induló technikai fejlettségi szinten át a rendelkezésre álló nyersanyagig, sőt a pályán található ellenfelekkel fennálló viszonyunkat, azaz a diplomáciai kapcsolatot. Az így választható, vagy kapott pályákon az ellenfelek száma és a játéktér mérete is változó, például van olyan pálya, ahol két ellenfél vív meg egymással egy 70x70-es méretű területen, és van olyan is, ahol hat induló csapat van egy 100x100-as területen, és ezek közül néhány ugyanahhoz a csapathoz tartozik, tehát például indulásként két White Shark bázis

feladatát van, amikor egy különleges fegyvert kell kifejleszteni és van, amikor csak a bázisunkat kell működőképesen tartani egy adott ideig. Persze attól senki ne tartson, hogy mindez olyan egyszerű lesz, hiszen az ellenfelek sem pihennek, és a beállított mesterséges intelligencia szintjüktől függően, akár néhány perc alatt is képesek főként kerekedni, úgyhogy senki ne higgye azt, hogy egy percig is unatkozni fog akár a legegyszerűbb feladat alatt is.

Annál is inkább igaz az, mivel a fejlesztők bele tettek a játékba néhány olyan furfangos újítást, ami miatt nem fogjuk ölbe tett kézzel nézni, amíg a bázisunk és a flottánk fejlődik. Például a tengeraltattjárók lőszerkészlete nem végtelen, nekünk kell folyamatosan a megfelelő mennyiségű torpedók és víz alatti bombák, rakéták gyártásáról gondoskodni. A legyártott tengeraltattjárók ugyan rendelkeznek egy induló készlettel, de ha nincs működőképes lőszergyár, hamar elfogy a készletük, vagy ha nincs elegendő nyersanyag, amiből a gyárban lőszer készüljön, csak csodálkozni fogunk, hogy a támadásra kiküldött vagy a

nekiesni, amelyek az utánpótlást biztosítják, így például a "Gold Sublimátor" a "Core Mine" és a "Metal Mine" és a lőszergyár lesz az elsődleges célpontjuk.

Van azonban egy olyan lehetőség is a játékban, ami megkönnyítheti egy-egy küldetés sikeres végrehajtását, ez pedig az

"AI" azaz a mesterséges intelligencia-állítási lehetősége. A küldetésekben lévő ellenség mesterséges intelligenciája egy adott szintre mindig beállítható még a küldetés megkezdése előtt, menet közben ez már nem állítható, így gyakorlatilag ezzel lehet

a játék erősségi fokozatán állítani, de mindezen felül a játék során a saját csapatunk részére, ha szükségesnek látjuk

Bekapcsolhatjuk a "Computer Assistant" ahol a számítógép segítségével többféleképpen is irányíthatjuk. Bekapcsolhatjuk a

"Resource Assistant" ott akkor a számítógép átveszi ennek a fejlesztés és készlet gyűjtés irányítását, és

Construktor hajók maguktól nekikélnak olyan épüle-



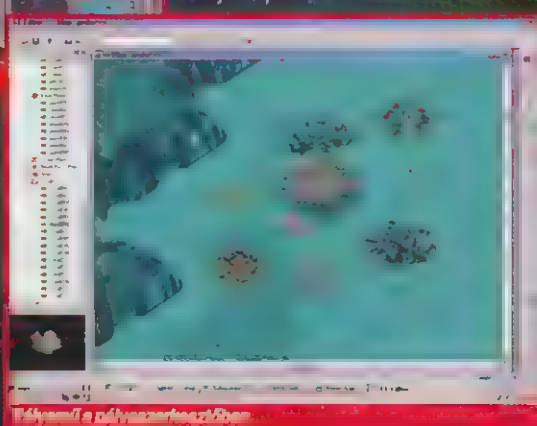
szükséges épületek után azonnal a kutató központ és a lőszergyár valamint a flotta legyártása történik meg. Ezt a segítséget választva, például a legyártott hajók egy része önállóan kezd járőrözni a szektorunk fölött.



három Black Optopi és egy Silicon bázis kezd meg a harcot. Ezeken a pályákon a feladat viszont mindig ugyanaz, a teljes uralom megszerzése az adott területen, az összes ellenséges hajó és épület megsemmisítésével. Multiplayer játékmódot választva ugyanezekkel a pályákkal találkozhatunk, illetve csatlakozhatunk a hálózatban lévő más gépen indított játékhoz, melyen ezek közül a pályák közül lett valamelyik betöltve, vagy mi választhatunk ki egy pályát, és elindítva azt csatlakozhatnak hozzánk más játékosok.

A "Champaign" típusú játékot választva, egy viszonylag lineárisnak mondható küldetés sorozatán kell magunkat végig küzdeni, ahol küldetésenként más és más feladatot kell végrehajtani ahhoz, hogy a következő küldetést megkapjuk. Itt már nem mindig a teljes győzelem a cél van, amikor egy bizonyos mennyiségű nyersanyag kitermelése és a pálya egy adott pontjára való eljuttatása a

védő flotta egyszer csak abbahagyja a tüzelést, és tétlenül nézi az ellenséges hajókat. A tenger fenékén található nyersanyag készlet sem kifogyhatatlan, úgyhogy, arra is figyelni kell, hogy a kitermelt nyersanyagot mire használjuk fel, mert sajnos időnként túl gyorsan fogy, és az ellenség területén található nyersanyag lelőhelyeken kissé kockázatos a kitermelés. Szerencsére azonban a kereskedelemmel a nyersanyaghiány némileg ellensúlyozható feltéve, hogy van elég aranyunk, ami a tenger vízéből tudunk előállítani, és működik a kereskedelmi központ. Teljes viszont biztosak lehetünk, hogy az ellenség, ha megjelenik a bázisotok közelében, először azoknak az épületeknek fog



lek üzembe helyezésének, amik a készletek előállításához és a bázis alapvető ellátásához szükségesek, valamint olyan tengeraltattjárók legyártásának, amelyek a nyersanyag szállításához és az alapvető védelemhez szükségesek, és mindebből a legoptimálisabb mennyiséget. Ha a "Guard assistant"-ot kapcsoljuk be akkor elsődlegesen a háború minél gyorsabb megvívásához szükséges épületek készülnek először, így az alapvető nyersanyag előállításához

védik az épületeket, kísérik a szállító hajókat, a közeledő ellenséges egységeket pedig órállóan megtámadják. Az első küldetésben rögtön ki is próbáltam ezt a lehetőséget, és csak néztem nagyot, amikor a legyártott flotta elindult magától felkutatni az ellenség bázisát, és önállóan nekiálltak támadni azt. Találkoztam olyan lehetőséggel is, amikor csak a bázisunk kiépítését bízhatjuk rá a számítógépre, ez például a "Base assistant" volt. A legérdekesebb lehetőség a "Game assistant" bekapcsolása. Ezzel gyakorlatilag kiadjuk a kezünk közül az irányítást, és a gép akár teljesen önállóan is képes lenne végrehajtani a feladatok zömét. De hogy ne legyen teljesen megnyugodva, hogy a küldetések most aztán játszva megnyerhetők, azért azt el kell mondanom, hogy



a "Computer assistant" segítségével nem lehet minden pályán bekapcsolni. Maga a játék irányítása a gyakorlott stratégák számára nem lesz újdonság, hiszen kicsit átszabva ugyan, de a jól megszokott funkciókkal rendelkező kezelőpanellel fogtok találkozni. Az irányítás és a különböző parancsok kiadása is egérrel és a billentyűzet segítségével történik. Alapértelmezésben a bal gombbal kijelöljük az egységet, jobb gombbal kiadjuk a parancsot, és ha az egeret rávisszük egy épületre vagy egy hajóra, kúrja a leírását és megjelenik fölé az állapota. Egy csoport kijelölése után a hajókból állíthatunk össze csoportokat is a jól megszokott "Ctrl+szám" leütésével, és utána könnyedén adhatunk nekik parancsot, ha bejűk a kívánt csoport számát. "Zoomolni" és a pályát forgatni és "Scrollozni" az egérrel és a billentyűzetlel is lehet, de természetesen elmondható, hogy nagyon keveset billentyű kombinációkat a játék során megjegyezni.

éghajlatú tengerfenéken akarjuk a pályát elkészíteni. A pálya elkészítése során gyakorlatilag minden a pályán előforduló természeti képződmény és biológiai populáció a rendelkezé-



sünkre áll, a berendezéshez, de építést nem tudunk előre elhelyezni az induláshoz, csak a "Konstruktor" hajó kezdő pozícióját adhatjuk meg. Viszont a pálya editorral a játék összes küldetését és a

"Champaign" küldetéseket átszerkeszthetünk. A pálya editorral megnyitva valamelyik pályát, gyakorlatilag újra építhetjük az előre elkészített tenger-

tához. A játék help file-jában például a játék alaptörténetétől kezdve a technikai fejlesztési struktúrán át a csapatok valamennyi épületének és tenger-alattjárójának és azok rendeltetésének

magyarázatán át a kezelőfelület és a menük használatának magyarázatáig minden megtalálható, mindez olyan szerkesztben elkészítve, hogy bármely szöveg-

ben lehet a játékot, illetve a tulajdonságait "átszabni", hogy akár egy teljesen új kinézetű és hangzásvilágú játékot nyerhetünk.

### Néhány jó tanács

A játékot még a fejlesztése során, alapos vizsgálat és próba alá vették a bétatesztelők. Az ő általuk felvetett javaslatokat és tippeket a fejlesztők szinte mind beépítették a játékba. Lássunk néhány tippet, amit a küldetések sikeres megvívásához adtak. Először minden esetben építeni kell egy vagy két "Air extraktor"-t legalább



ezben elhelyeztek utalásra kattintva rögtön arra a részre ugrik, ahol az utalás részletés magyarázatát kapjuk mindez természetesen képekkel illusztrálva.

A pályaszerkesztőhöz mellékel a help file (használt felépítésben, mint a játék help file-ja) pedig olyan mértékű segítséget tud adni, hogy aki még soha nem találkozott ilyen jellegű programmal, az is könnyedén megtanulhatja a kezelését, és szebbnél szebb pályákat tud készíteni a segítségével.

A játék mellett, hogy ne teljes legyen a kép, illetve a hang, találunk még egy érdekes kis programot, amit nem egyszerűséggel "Sound-Configurator"-nak neveztek el. Nem itt nem a hangkártyánk illetve a játék hangjainak a tulajdonságait állíthatjuk be. Itt egy kicsit másról és többről van szó. A programot elindítva megtaláljuk a struktúrába szedve a játék valamennyi eseményét, üzenetét, hozzárendelt hanggal. Ha valakinek nem tetszenek a hangok, illetve a zene, amit játék közben hall, nos ezzel a programmal megteheti, hogy kicserélgeti a hangokat, illetve külső wav fájlokat adhat hozzá a hangzásvilághoz amiket bármelyik eseményhez hozzá is lehet rendelni. Sajnos a hangokat csak importálni lehet, és exportálni nem. De annak a programnak a segítségével, a hangkártyáról felvehetők a gépi hangok.

Ennek a két szerkesztőprogramnak a birtokában, akár úgy is vehetjük, mintha a játék teljes forráskódját megkaptuk volna, hiszen oly mérték-

három "Subcenter"-t egy "Trade center"-t legalább kettő "Tech center"-t egy-egy "Metal extraktor"-t és "Corium extraktor"-t egy-egy "Depot"-val. Ezután építeni kell legalább hét "Gold extraktor"-t és közben legyártani négy szállítóhajót és melléjük kísérőnek tíz-tíz "Hunter"-t. A "White Sharks" oldalán harcolva, ki kell fejleszteni alapként a "HF cannon"-t majd a nagyobb hatótávolságú "Medium torps"-ot és harmadiknak a "Sonars"-t. A "Black Optopi" oldalán pedig először a "BO is Splinter torps" majd a "Light laser" utána pedig a "Sonars" kifejlesztése a javasolt.

Ezekkel az alapokkal indulva gyorsabban és biztonságosabban teljesíthetjük a küldetések során kapott feladatokat.

Clem

### külsősin/belbecs

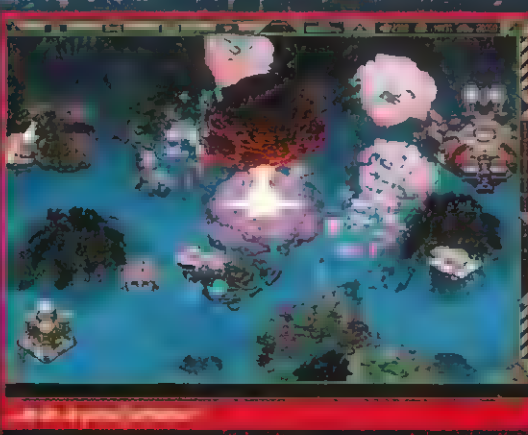
LATVANYOSSAG  
JATSEMMER  
SZAVATOSSAG  
ZENÉKON

### summa summarum

Gyönyörű látvány, dinamikus hangzásvilág – úde színtolt a stratégiák piacán

### végítélet

80%





# ALL STAR TENNIS 2000

★ SZERVA ITT!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Feljesztő: Aqua Pacific  
Kiadó: Ubi Soft  
website: www.ubisoft.com  
Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM  
3D gyorsító: -  
Multiplayer: -

**É**ppen az előző számban írtam a "Roland Garros 2000" elnevezésű teniszprogramról, és bizony panaszkodnom kellett, milyen kevés programot írnak a "fehér sport" kedvelőinek. Nos ezennel gyakrabban fogok panaszkodni, mivel kevesebb, mint egy hónapon belül máris kiadták az All Star Tennis nevű játékot, amely remélhetőleg további híveket szerez majd ennek az amúgy nem túl közkedvelt számítógépes játékfajtának.

## A játék

A játékban választhatunk egyszerű öszezsapást, játszhatunk tornát, és elkezdhetünk akár egy egész éves ciklust is. Az érdekesség az, hogy nem csak az egyes, vagy páros küzdelmeit próbálhatjuk ki, hanem szinte teljesen egyedülálló módon vegyes párosban is elindulhatunk. Ennek megfelelően választhatunk női- és férfi versenyzők közül is. Mind a nőknél, mind a férfiaknál találunk egy-két híresebb nevet (valószínűleg az ő nevükre volt pénz), és négy-öt ismeretlen játékost is. A nőknél belebújhatunk Martinez, Schett és Maurismo bőrébe, a férfiaknál pedig Kurten, Krajiceket, Todd Martint, és Hewitt-ot próbálhatjuk ki. Feltétlenül ki kell emelnem, hogy minden játékos a rá jellemző módon játszik, így Kurten nem rohangál a hálózhoz röptézni, és Kraicek, vagy Martin nem kezdenek bele hosszasan alapvonalon folyó labdamenetekbe. Meg kell említeni a ruházatot is, mert a legtöbb eddigi játékban ezt nem vették

figyelembe. Az All Star Tennis-ben egytől-egyig a saját szerelésükben ütik a labdát a játékosok. Ez még nem minden, az ember akkor lepődik meg igazán, amikor játszani kezd. Azon felül, hogy minden játékos a rá jellemző módon játszik, még az általuk kiadott hangok is meglepően hasonlítanak valódi játékosok hangjaira, (különösen a nyögések). A hanghatásokra amúgy sem lehet egy rossz szavunk sem, ugyanis a játék egyik legjobban kidolgozott részéről van szó.

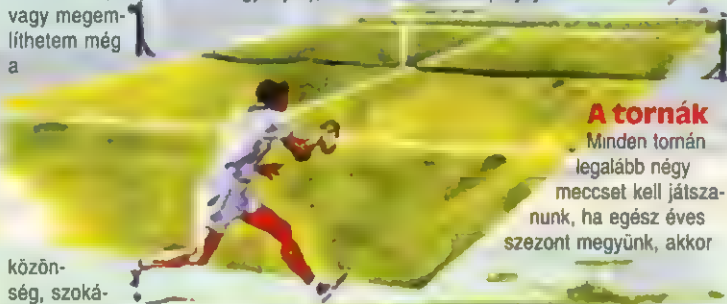
## Amiért 10-est kapott az értékelőben a zenebona

A készítőik rendkívül sok hang effektet vittek gépre, mint például a biztatások egész sorozatát (minden játékosnak külön-külön, és nem csak egy fajtát), vagy megemlíthetem még a

rendezett torna centerpályáját éreztem gyengébbnek. A tornákkal kapcsolatban meg kell jegyezni, hogy egyik sem valós, vagyis nem létező tornák nevét viselik. Így a valószínűleg csak annyi közük van, hogy valóban van olyan borítású versenypálya az adott országban. Az egyetlen, ami összetéveszthetetlen bármilyen másik versenypálya, az az Wimbledon füves centerpályája.



Készülök a szett!



## A tornák

Minden tornán legalább négy meccset kell játszani, ha egész éves szezonit megyünk, akkor

közönség, szokásos reakcióit, mint a felhórdulések, sikolyok, bekiabálások, vagy a zúgó tömeg. Az egyik legnagyobb meglepetés akkor ért, amikor a döntő játszma, egy kulcsfontosságú labdamenetnél, megszólalt egy rádiótelefon, aminek következtében rögtön ki is estem. Persze nem a telefon rémített meg, de ami utána következett, annyira kizökkentett, hogy már nem volt időm magamhoz térni. Ugyanis a telefonra a közönség is egyből reagált, és azonnal hangos mosolyú lányok, és fiúk zaja töltötte be a stadiont, ahol csak a vezetőbíró hosszasan gyözködése után lett ismét csend.

## A szinterek

A játékban tíz tornán indulhatunk, illetve ha csak egy meccset játszunk, akkor ezeknek pályáin játszhatunk. A tíz pályáról (ausztrál, német, olasz, francia, angol, spanyol, holland, orosz, amerikai) általában elmondható hogy jól sikerültek, én egyedül az Egyesült Államokban

ez a kiemelésünktől függ. Egyesben minél ismertebb teniszszóval vagyunk, annál jobb lesz a kiemelésünk, így később kerülünk össze nagyobb, és nehezebb ellenféllel. Párosban, a két teniszező együttes besorolásától függ a lejátszandó meccsek száma, amit úgy kapunk, hogy a két versenyző egyéni világranglista helyezéseit összeadjuk, és amelyik pára a legkisebb, az az első kiemelt, és így tovább. A készítőik anynyiban változtattak a vegyes párosokon, hogy ott mindig négy mérkőzést kell játszani, kiemelésről függetlenül, ugyanakkor akárcsak egyesben vagy párosban, a kiemelés itt is megszabja milyen nehéz ellenfelet kapunk az első pártalálkozón. A kiemelés a legelső verseny előtt (természetesen, ha egy egész idényt megyünk, erre csak akkor van szükség) a megadott rangsorolás alapján történik, utána a versenyeken szerzett pontok döntenek. Minden torna után a győztes tíz pontot kap, a második hetet, a legjobb négy közé jutottak négyet, aztán kettőt, és aki az első fordulón nem jut túl, az ne is reménykedjen pontokban.

## Az irányítás

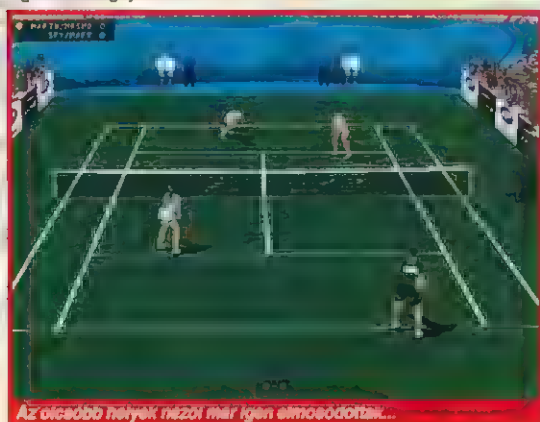
Az irányíthatósága a játéknak eleinte igen kacifántosnak és átláthatatlannak tűnt, amit azonban az idő múlásával

remekül megcáfolt a játék. Hét billentyűt mi választhatjuk ki. A hét billentyű közül három az ütések fajtáját határozza meg, négy pedig a játékos irányítását szolgálja. A négy mozgást előidéző gomb, és még egy "ütő" gomb kombinációjával tudjuk a labdát oldalra, hosszan vagy röviden megütni.

Az ütések kapcsán ismét ki kell, hogy térjek a játék hanghatásaira, mert ezt ezen a téren is sikerült kiválóra megalkotni. A készítőik mind a szabad téri, mind a fedett pályákon kidolgozták a labdáknak leginkább megfelelő hangot, minden ütősfajtának is megvan a maga speciális hangzása a játékban. Külön érdekességgként említeném az irányíthatóság kapcsán azt is, hogy a játékban a labda, akárcsak a valóságban eltalálhatja a játékost.

Összefoglalva a dolgot, az All Star Tennis felveszi a versenyt a mai számítógépes tenisz elitjével, bár a készítőik talán túl nagy hangsúlyt fektettek a hanghatásokra, és jóval kevesebbet a játék lényegére, a grafikai megjelenésre, és az irányíthatóságra.

Szőcske



Az olcsóbb helyek nézői már igen elmozdítottak...

## KULCSIN/BEIBECS

ADAPTIVITÁS:   
KÖZÖNSÉGTARTÁS:   
SZERVISSZÁR:   
ZENEBONA:

## summa summarum

Jó kis tenisz progi - kar, hogy pont az hiányzik, ami az ilyen játékokat élvezetessé teszi

## végítélet

72%



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	214.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		



Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.  
**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

**Akcióink a készletek erejéig tart!**

A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számíthatod ki.

Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen 100,- Ft/ét (+ postaköltség\*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

**576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók**

99/1	398.-	99/11	398.-
99/2	398.-	99/12	398.-
99/3	398.-	00/01	398.-
99/4	398.-	00/02	796.-
99/5	398.-	00/03	796.-
99/6	398.-	00/04	796.-
99/7-8	576.-	00/05-06	796.-
99/9	398.-		
99/10	398.-		



# ULTIMATE GOLF

★ ULTIMÁTUM A GOLFÖRÜLTEKNEK

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Feljesztő: Ubi Soft

Kiadó: Ubi Soft  
website: www.ubisoft.com

Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D, 3DFX

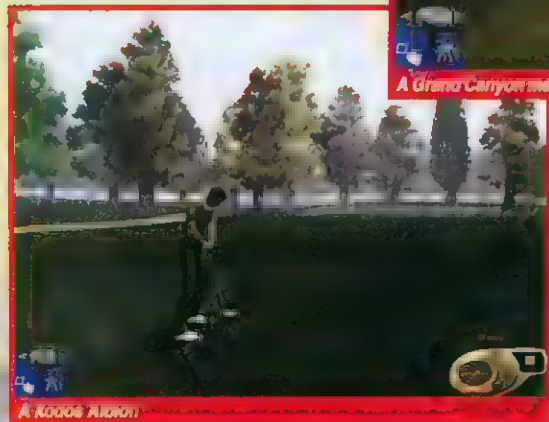
Multiplayer: LAN, Internet

**A** Ubiisoft legfrissebb alkotása legfeljebb a vérbeli golfrajongók és sportszimulációk szerelmeseinek nyújthat (korántsem) felhőtlen élvezetet. Bár az előbbiek gondolom nincsenek hazánkban különösebben nagy számban. Nekik külön élvezetes lesz a program elején lefutó kis FMV-s filmecske. (Leszámítva, hogy amatőr játékosok szerepelnek benne.)

A program grafikailag elég kellemes,

azt azonban tegyük hozzá, hogy ezt a 3D kártyák által nyújtott repertoárnak köszönhetjük. (lens flare, bilinear filtering) Az Ultimate Golf rendre használja ezeket az adottságokat, ám bár az az érzésem, hogy a programozók nem aknázták ki teljesen a lehetőségeket. Ezt az állításom támasztják alá a játék közben előforduló textúra hibák, és a szememben az sem egy jó pont, miszerint a háttér alkalmasint egy egyszerű textúra fal, és semmi más. (Elég érdekes volt látni a Grand Canyon-t vektorlapokból barna árnyalattal).

Ha már itt tartunk megemlítem, hogy a program a maga nemében azért tud néhány kellemes újítást is. Többek között nem mindennapi élmény, hogy egy golfprogramban first person shooter látószögben kedvünkre sétálghatunk és bejárhatjuk a pálya legeldugottabb szegleteit is. A zoom-olás lehetőségéről nem is beszélve.



A kócos Alión

Hozzáteszem, lövés előtt teljes 3D-s mozgásra van lehetőségünk. A lövést követően 6 féle kameraállásból nézhetjük meg ügyködésünk eredményét. Ezek közül szokás szerint csak néhány használható. (bird's view, ball view, person view). A program 3 terep típust tartalmaz, mindegyiken külön-külön 18 pályarészleten játszhatunk. Néhol el vannak rejtve akadályok is, viszont tereptárgyakból kicsit több is lehetne. A pályák elrendezése miatt eshetett meg az a malőr, hogy elől semmi hátul pedig fák és tengerpart is van. Kedvünkre állíthatjuk a lövés erősségét, a szélirányt és az időjárást is. Játshatunk napsütötte, ködös, és esős pályán, valamint lehetőség nyílik arra is, hogy kijelöljünk magunknak egy zugot, ahol le akarjuk bonyolítani



A komoly golfosok a nyúlkokkal kaláznak



A Grand Canyon medértájaként

ténykedésünket. A játékban 8 karakter közül választhatjuk ki az igényeinknek legmegfelelőbbet, ám kreálhatunk saját játékosokat is általunk megadott koordinációkkal kombinálva. 28

fajta ütő közül válogathatunk, ezek természetesen méretükben és hatásukban mind különbözőek. Alkalmasint kiválaszthatjuk, hogy milyen labdát akarunk nyűstölteni. 3 lehetséges módozat közül: easyball, medium és hardball. Érdemes kezdésnek a legkönnyebbet választani, mert érhetnek meglepetések mindenkit. Furcsa, de a programban nem találtam egyetlen híres játékost sem. Minden karakter egyszerű szimpla neveken fut. (Haikán megjegyzem, azért a mai

világban, amikor a license-ek fillérekbe kerülnek, elég negatív reklámkampánynak számít egy ilyen rossz döntés a szoftverkiadó részéről.) A játékosok kinézete és mozgásfázisai ellenben nagyon jók. A mozgások szépen animáltak, és kidolgozottak. Ha sikerül betalálnunk a lyukba, akkor valóságos örömmujongás veszi kezdetét a pályán, egyszemélyes társaságunkkal. Az irányíthatóság viszonylag kellemes, hiszen lövés előtt, ha kicsit túlszállna a labda, egy egyszerű mozdulattal leállíthatjuk eddigi ténykedésünket. A

gram legapróbb paramétereit is. Figyelemreméltó részletességgel babrálghatjuk a grafikát és a már említett 3D-s lehetőségeket. (bátrabb játékosok a felbontást akár 1280x768 ig is feltornázhathatják, ám ehhez nem



A karakterválasztó népernyő

mindennapi videokártyára lesz szükség.) A program hanghatásai viszonylag kellemesek, bár a kommentátor nem követi az eseményeket. Szóval madárcsicsergésen kívül nem nagyon fog minket zavarni semmi koncentrálás közben. A játékban lehetőség van gyors mérkőzéseken (Quick Match) kívül gyakorlásra (Practice) valamint bajnokságra is (Championship). Ezen felül játszhatunk természetesen hálózaton is, és nem maradt ki a modemes játék lehetősége sem. Hiányzik ellenben az interneten folytatható játéklehetőség. A konkurens golf-programoknál általában rendre megtalálható eme lehetőség. A háttérzene elviselhető, és lehetőségünk van játék közben a saját CD-nket is hallgatni. Végeredményképp a maga nemében egy türethető programmal állunk szemben. Leszámítva a pozitívumok és negatívumok tömkelegét, összességében elmegy, de csak a golfrajongóknak merem nyugodt szívvel ajánlani.

Szakács P

**külső/belső**

LÁTVANYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

**summa summarum**


**A maga nemében elmegy, egyébként semmi extra. Csak fanatikusoknak**

**végítélet**

**76%**



**DIA**  
 DIAFILMBYRANTÓ KFT.  
 Mesefilmek



VISSZA A MÚLTBA!

Több, mint 200 diafilm közül választhat!

## S E G Í T S É G !



Gyűjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

**Commodore 64 – Amiga**  
 Gyorsszervíz és Kereskedelem.  
 Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.  
 Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510



# TRANS-AM

elektronika

Számítástechnika és Multimédia

## Részletfizetési lehetőség

/ 20% befizetése mellett akár 2 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	33.600,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	88.000,-
10,2 Gb Quantum winchester	21.600,-
9,1 Gb UW SCSI winchester	48.000,-
64 / 100 Mhz SD RAM	16.400,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P3BF BX / ATX	33.600,-
Pentium II 466A Intel Celeron CPU	25.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	120,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	180,-
<b>Trans-Am Devil PII Celeron</b>	<b>131.200,-</b>
Pentium II EX, PII 466A Celeron, 32 SD,	
10,2 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 15" SVGA, 105 g. klav.	

Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.

**486-os komplett számítógép**  
 monitor nélkül 9.600,-  
 Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 1,6 Gb HDD  
 15" Dell SVGA monitor 74.000,-  
**Használt alkatrészek adás - vétele**  
**Átalánydíjas és egyedi szervízzolgáltatások**

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervízzolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.





# GRAND PRIX 3

★ A NAGY VISSZATÉRÉS... DE VALÓBAN OLYAN NAGY?

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: MicroProse

Kiadó: Hasbro

website: www.microprose.com

Minimum konfiguráció: PII266, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: PII400, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

Az igazat megvallva nem tartom az elvakult F1 rajongók közé. Úgy értem nagyon bírom a dolgot, de például nem tartom számon, mikor vannak a versenyek, s így többnyire beérem azzal, hogy összefoglalókból értesülök az aktuális eredményekről. Nemrégiben csak véletlenül alakult úgy, hogy történetesen ott ültem a képernyő előtt a kellő időben, vasárnap koradélután. Ez pedig egy igen szerencsés véletlen volt, mert az idei Hockenheimi Nagydíj az elejétől a végéig olyan volt, mint egy összefoglaló – nehéz dolga lehetett a TV-seknek, akiknek utána össze kellett azt sűríteni néhány percre. Ebben az egy futamban minden benne volt, amiért az F1-et szeretni lehet. Bár sokunk kedvence már a rajtnál kiesett, végig hihetetlenül izgalmas volt a verseny: hol a safety carnak kellett bejőnie egy keresztbe állt autó vagy egy keresztbe szaladt néző miatt, hol az eső eredt el, és aztán az a mozzanat, hogy a száraz gumik megkockáztatásával győzték le a címvedő világbajnokot – ráadásul egy olyan pilóta, aki az első Gran Prix győzelmét aratta – az már tényleg zseniális volt. Ezt a versenyt egyszerűen nem volt szabad kihagyni. Mint ahogy az F1 játékok közül sem volt szabad kihagyni annak idején az F1 GP-t, illetve főként annak a második részét.

Noha F1-játékból az utóbbi időben nem igazán van hiány, mégis van egy olyan gyanúm, hogy a sportág szerelmesei közül már nagyon sokan várták a Geoff Crammond nevével fémjelzett sorozat harmadik epizódját. Hát bizony sok türelemre volt szükségük, hiszen a fejlesztés már 3 hónappal a másod-

dik rész kiadása után megkezdődött, és csak most ért be a gyümölcse. Vigasztalhat minket a tudat, hogy még így is gyorsabbak voltak az alkotók, mint az előző résszel, hiszen ki hinné, de az első F1 GP immáron 11 esztendeje látta meg a napvilágot. (De ha minden igaz, ezután minden évben lesz új F1GP – "Sir" Crammond ugyanis egy nyilatkozatában valami ilyesmit engedett sejtetni.)

## Vissza a '98-as idényhez

Hát igen. Már nagyon ideje volt kirukolni az új epizóddal, hiszen a legutóbbi rész a korából adódóan egyebár semmiféle 3D-kártyát nem támogatott, nem is szólvá arról, hogy a

mondják: az egyik legélethűbb F1 játékot tartjuk a kezünkben. Az 1998-as idény – természetesen a FIA engedélyével – halálpontosan lett átültetve a számítógépünkre. Persze jogos lehet a kérdés, hogy ennek miért kéne annyira örülnünk, amikor pl. az F1 2000-ben már az ideji futamokat is lejátszhattuk. Nos talán a legjobb lesz, ha ezzel kapcsolatban magát Geoff Crammondot idézzük: "Rendkívül szezon-specifikus munkát

Bár az F1GP első két részébe főként nem a grafika miatt szerettek bele olyan sokan (bár a maga idején kétségtelenül best volt), azért a szokásos beidegződéseknek engedve talán mégis kezdjük a külsővel. A GP3 természetesen támogatja a 3D-s



Kiseb torlódás a monaco rajt után... talán a többiek is a tájban gyönyörködnek?

játékban modellezett '94-es "felállás" is kissé elavult már. Bármennyire is a legjobb szimuláció volt a maga idején, azóta kénytelenek voltunk valamilyen másik rivális F1-játékot preferálni. De vajon a harmadik rész megjelenésével megint mindenki vissza fog pártolni a MicroProse üdvöskéje mellé?

Ha mondjuk csak a népszerűségét vesszük alapul, annyit már most megállapíthatunk, hogy a játék kiadása biztosan nem lesz veszteséges. De hogy végre valami konkrétumot is

szükséges elvégezni egy igazán élethű szimuláción. Ahhoz, hogy a GP3-at teljes egészében a '99-es idényhez tudjuk igazítani, el kellett volna halasztani a kiadás dátumát, ami nyilván sokak számára csalódás lett volna. Majd meg fogjuk csinálni a '99-es idényt is egyszer." Az aktuális évről már nem is beszélt a mester: az szinte már tabunak számít a MicroProse fejlesztőgárdája számára. Ugyanis abból indulnak ki, hogy a versenyzők teljesítményét csak akkor lehet élethűen modellezni, ha már megvannak az eredmények. Ennyit tehát az aktualitásról.

## Az újítások

Hogy rögtön a közepébe vágjunk, a legegyszerűbb valószínűleg az lesz, ha most elsorolom mik is azok a jellemzők, amikkel igyekeztek felülmúlni a legutóbbi epizódot.



A németek azaz mellett még a régi csapattárs mosolyog

kártyákat, de ettől függetlenül van szoftver render is – a felbontás 640x480 és 1024x768 között állítható. Amikor felinstalláltam a játékot, "jó szokásomhoz" híven én is a külsőseket akartam rögtön megcsodálni, úgyhogy türelmetlenül böktém rá mindjárt a felvillanó Quick Race menüpont-ra. Nem tudom, hogy véletlenül-e vagy készakarva, de a játék az első indításkor mindjárt egy esős futamot adott be, aminek mindjárt volt alkalmam megcsodálni néhány új látványeffektust. Néhány olyan effektus, amelyek egyáltalán nem csicsásak: szemlatomást nem holmi "látvány-orgazmusra", hanem az élethűsége törekedtek. Például nem maszatolódnak el az esőcseppek a kamerán, ellenben rendkívül meggyőző, ahogy az előtűnk



Az előzési technikám egy kissé agresszív

haladó versenyzők sűrű vízpárafelhőt generálnak maguk mögött, s ha netán behajtottunk ebbe a felhőbe, hirtelen nem látunk semmit. Azt pedig még jobban néz ki, hogy a felzúzó bitumenen klaszszul tükröződik a táj, s mintha kisebb pocsolókba kezdene gyűlni a víz.

Még egyszer hangsúlyozni kell, hogy grafikai főként az élethűséget vették célba, s ezért néhány megszokott







A lóerők mellé néha elkél az embererő is

dolgot hanyagoltak. Emlékszem például a drágálátós bátyám aggodalmaira, aki azt hitte, hogy nem használja a játék a 3D-s hardverét, csak mert a textúrák nincsenek elfilterezve. Nos a 3D-s kártyákkal semmi gond: azok a textúrák direkt nincsenek elmosva. Én speciel ezt nem is bántam: már elegendő van a sok anti-aliasing effektusból, amivel a grafikusok jobbra csak a hanyag munkájukat takargatják. Véték is lenne ebben a játékban mindenhova azt a bizonyos homályt nyomtatni: nem árt az néha, sőt egyenesen használható is, ha a kontúrok megmaradnak. Minek kéne elrontani a szép magas felbontású textúrákat, csak mert néhány a közeli tárgyon meglátszik néhány texel? Engem nem zavar, hogy egy kicsit szögletesek a barázdák az első gumikon. Mint ahogy az sem zavar, hogy nincsenek lobogó zászlók az épületek tetején, nincsenek animált szerelők a bokszbán (csak sima sprite-figurák), nincs safety car sem, s néhány melbourni felhőkarcoló teszzen azt eléggé doboz formájú. Utóbbiak pedig azért nem szűrták a szemem, mert a játék a kevesebb részletért nyújt valamit cserébe: csodás sebességet egy átlagos gépen is. A tájra már eleve csak olyan objektumok kerültek rá, amik nélkülözhetetlenek – mindenféle apró-cseprő részlettel nem akarták fárasztani a proceszort. A program mellesleg roppant intelligens: már eleve úgy indul az installálásnál, hogy lefuttat néhány tesztet, és beállítja magának az "összerinte" ideális grafikai paramétereit. Igaz, én ettől függetlenül – már csak kíváncsiságból is – benéztem a grafikai menübe. Nagy meglepetésemre

## Rokon lelkek

### F1 2000

Mint a címe is mutatja, az F1 2000 az idei szezont dolgozta fel. Szemlátomást sietett is vele az EA: az amúgy remek játék sajnos átlagon felüli hardvert követel, és még bugok is maradtak benne. (ld. 576 '00/4 – 89%)

### F1 World Grand Prix

Az Eidos F1 játéka elsősorban ütős grafikájával nyeri meg a játékost, ráadásul meglepő módon még különösebb gépigénye sincs. (ld. 576 '00/7 – 83%)

pedig hiába állítottam fel maximumra, a játék sebessége úgy is élvezhető maradt. A GP3-nál tehát olyan gond nincs, hogy gondolkodnunk kell, mivel csökkentjük mondjuk a viszszaállító tükör által "látott" képet: merthogy az ilyen apró változtatások csak jelentéktelen sebességszökkenést okoznak. Jóllehet hazudni, ha azt mondanám, hogy az engine-nel maradéktalanul

tavaltó, kipörgés meggátolása, sérthetlenség, ideális nyomvonal, javasolt sebességfokozat, gáz- és kormányzársásegítés. Ha mind a nyolc be van kapcsolva, szinte el se lehet rontani a kanyarokat: fehér csíkok mutatják az íveket, s csak időben kell félrehúznunk a kormányt. Sajnos a megpördülés gátlással akadhat egy kis gond: ha egy kicsúszás után fordítva megyünk vissza a pályára, előfordulhat, hogy nem enged minket a gép megfordulni. (Még szerencse, hogy a megfelelő funkcióbillentyűvel kikapcsolhatjuk a terhessé váló "segítséget".)

A Multiplayer lehetőség LAN-on keresztül összesen 4 játékos számára

biztosít rajtkockát, ami a GP2 kétjátékos módjához képest vitathatatlanul fejlődés, viszont azt figyelembe véve, hogy korábban 16 játékosról szólt a fáma, egy kissé elszomorító. A számítógép irányította ellenfelek

és

az

autók

dinamika

ja tekintetében

a Micro

Prose-nál

szerényen csak

úgy fogalmaztak,

hogy 11 év tapasztalatát

gyűrték bele a

játékba. A pilóták az élő

altérgejük tulajdonságaival

val vannak megalkotva: kellően temperamentumosak, s a nehézségi szinttől függően agresszívak. A való élet mintájára igyekeztek a lehető legemberibb vezetési stílussal felruházni őket. Természetesen ennek megfelelően az ellenfeleink is hibáznak, sőt a mi részvételünk nélkül is gyakran megkarambolnak alakulnak ki, s mi gyakran már csak a csetepaté végeredményét látjuk – amint néhány



kocsironcs ácsorog a sódéragyban, a pálya szélén pedig vadul lobogtatják a pályamunkások a figyelmeztető zászlót. Ilyenkor egyébként az is való élet szabályai szerint történik, hogy a leszakadt szárnyakon áthajtva a saját kocsink is sérülhet.

Az autók törését rendkívül élethűen sikerült modellezni. A kocsik maximuman kölcsönhatásba kerülnek egymással, sőt a légellenállással is. Az ütközések során nem csupán a szárnyak törnek le: az egymásba akadott kerek egyenesen a magasba tudják lökni a szerencsétlenebbik versenyzőt. Amennyiben az ilyen incidenseknél a kocsik alá kap a menetszél, akár fel is borulhat, s totálkárosra törhet a járgány. Eközben az sem ritka, hogy az abroncsok leszakadnak, s gurulnak a gumik szanaszét a fűben – az elszabaduló lóerők tehát igen látványosan tombolnak.

Az audioról nem tudok különösebb dicséretet mondani, igaz, rosszat se. A kavicságy ropog, ahogy kell, az ütközéseket csattanások kísérik, stb. A motor visításáról az Arrows teamnél felvett 3D-s hang gondoskodik, de őszintén szólva én nemigen vettem észre különbséget a többi versenyzőtől, illetve az azokban szereplő autók "orgánumához" képest. Bár lehet, hogy csak botfülem van.

## A játék szolgáltatásai

Amit viszont nem lehet nem észrevenni, az a megújult menürendszer. Amikor a játék bejelentkezik egy kellemes FM videó után, először csupán két lehetőség van: azonnal kipróbálhatjuk a játékot egy gyors menettel, avagy továbbléphetünk a főmenüben. A főmenüben rögtön láthatjuk, melyik pilóta, illetve pálya van kiválasztva, melyik üzemmód van aktiválva, és hogy milyen nehézségi fokozat van megadva (a kezdőtől az ászig öt lehetőség adott) – mindezek alatt pedig a játék "indítógombját",



Egy kis szépség: pályamunkásoknak órákat szedtetnek...





A silverstonei közönség megint dagonyázni fog a parkolóban

Illetve az egyéb opciókat találjuk (a szokásos grafikai beállításokat, pálya-rekordokat, és más infokat). Természetesen a felsorolt négy összetevő mindegyikén változtathatunk. Hogy melyik üzemmód van kiválasztva, az kihatással van a többi menüre is: például a versenyopciók között nem változtathatunk az időjárásról, ha teljes bajnokságon megyünk.

A pilóták választéka tehát a '98-as

választhatunk.

Az autók felkészítésénél a legfontosabb műszaki paramétereket találjuk – szemléltetőmást e téren sincs semmi fölösleges sallang. A váltó áttételein bütykölhetünk a nagyobb gyorsulás, avagy végsebesség érdekében, tere-lőszárnyak dőlésszögével növelhetjük a leszorító erőt, és az aszfalt minőségéhez igazíthatjuk a gumik típusát. A szükséges Car Setup képernyőt vagy a már említett közbeszó menüben találjuk meg, vagy – amennyiben a bokszból állunk ki – indulás előtt az autóból választhatjuk ki. Minden pályához külön határozhatjuk meg a dolgokat, amiket aztán össze is hasonlíthatunk, és el is menthetünk.

## Ismét a legjobb?

Azt hiszem, az F1GP3 nem okoz csalódást a rajongói számára. Tulajdonképpen már hagyományoknak tekinthető, hogy a játék szolgálta-

tásai felérnek, sőt – minthogy személyesen próbálhatjuk ki az autókat – még túl is tesznek egy TV-s közvetítésen. Az élmény ezúttal is nagyon valóságosnak hat. Tíz különböző

## Egy elvakult F1-megszállott véleménye

Két évet késni arra hivatkozva, hogy a jó munkához idő kell, számomra nem meggyőző indok. Véleményem szerint az F1GP3 grafikailag (az autók kidolgozottságára, a tájra, a kevés kameraállásra gondolok), és úgy általában a korszerűségét tekintve elmarad az F1 2000-el szemben. Mégsem csalódtam, bár a versenypályákon a múltidézés helyett jobban szeretem a jelenben érezni magam. Apróság, talán említenem sem kellene, de hiányoltam pl. a csapattal történő rádiós (de legalábbis táblás) kommunikációt. Ugyanakkor nagy élményt jelentett, ami messze jobb, mint a rokonlekeknél: az időjárás, és az ehhez kapcsolódó dolgok szimulálása. Említésre érdemes a gumik (Goodyear, és Bridgestone)

teljes választéka, és még a pályákon ritkán használt, a felhőszakadásához szükséges monszun gumik is megtalálhatók. Az esővel járó hatások – ahogy azt V.Z. is említette – nemcsak a kocsi irányításában bekövetkező változások miatt, hanem a látványélmény miatt is kiemelik az átlagból ezt a programot! Az aszfalt kezdetben pötytyöződik, majd színe a világosszürkéből egyre sötétebbre vált, és amikor már fekete, akkor a gumicserén kívül nem árt autónk szárnyait is a maximumra állíttatni a depóban, mert a felin guruló Zsiguli menettulajdonságait idéző kintlás a ringben nem volt kedvemre való. Summa summarum: ez a játék két-három éve csúcsléte volt, de hát, a tevé emészt, a karaván pedig halad...

Szőcske

"belső" nézetből vizsgálhatjuk a kocsinkat: többek között hátrafelé nézhetünk, elől a felfüggesztések alatt bámulhatunk, és így tovább, és természetesen a közvetítő kamerák is veszik az eseményeket. Jólehet a nézetek nagy része csak a visszajátzásoknál élvezhető, de akkor is nagyon jópofák. (Itt jegyzem meg: a visszajátzás indítása egy kicsit körülményes, ugyanis előbb le kell pauszálni a játékot, s csak utána válik aktívá az "R" gomb.) Még olyan nézet is akad, ami a pilótánk sisakját figyeli premier plámban: frankón zötykölődik, előre-hátra csapódik emberünk feje. Az pedig külön poén, hogy belülről "személyesen" is érezhetjük a zötykölődést: frankón érezni ahogy a gázra taposva "harap" az autó, vagy ahogy a fékbe állva ki akar törni a nyakunk. Csak azt sajnáltam, hogy a pilótáfülkéből nem lehet jobbra-balra nézelődni. Na meg egy kissé hiányoltam az emberem kezét is. Nem tudom mennyi poligonba teltet volna fabrikálni egyet (pontosabban kettőt), de talán megérte volna.

Ha nagyon szőrös szívűek akarunk

lenni, felrohatunk továbbá még más dolgokat is. Például miért nincs Internetes játék? Az pedig szép dolog, hogy az új műszaki trendnek megfelelően megemelték a kocsi orrát, és minden autó a sajátos fényezésével, illetve matricáival díszleg, de az autók formája ettől eltekintve egységes minden csapatnál, ami hát nem éppen valóság. Más játékoknál ráadásul még általában azt is biztosítani szokták, hogy a játékos saját arculatú autót fabrikálhasson.

Ha értékelni akarjuk azonban a játékot, az ilyen dolgok hiánya nem túl sokat nyom a latba – legalábbis számomra nem. Mindenképpen inkább a realisztikusságát kell kiemelnünk. Lehet (sőt biztos), hogy nem ez a legszebb F1 játék a piacon, de az igazi Forma 1-es versenyzéshez ez a játék áll a legközelebb. Az alkotók sokéves tapasztalata a garancia erre, a többéves fejlesztői munka pedig annyiból látszik meg a dolgon, hogy nincs összezsapva, nincsenek benne olyan csúnya bugok, mint nem is egy határidőre pontosan megérkező, aztán meg "agyonpatchelhető" vetélytárs esetében.

V.Z.

évet tükrözi, így nincs abban semmi különös, hogy jelen van például még Damon Hill is. Érdekes, hogy kettő vagy akár több kedvencet is kiválaszthatunk: ilyenkor működésbe lép az ún. Hot Seat mód. Ez ugyebár eredetileg többjátékos módnak lett kitalálva: menet közben a gép időről időre elkezdi visszaszámlálni, melyek befejeztével átadja, illetve visszaveszi az irányítást, s közben átülünk a másikk kiválasztott pilótá(k)hoz. Hogy milyen időközönként történik a helycsere, az szintén beállítható az opciók között.

A teljes bajnoki idényen – ahogy dukál – természetesen a versenyhétvégék egyetlen mozzanatáról sem maradunk le. A pénteki, illetve szombati edzéssel kezdünk, majd jön a kvalifikáció, s a verseny előtt még a bemelegítő kör. Ja persze az egészet át is lehet ugrani, hiszen hátulról indulva csak igazán szép nyerni.

A második üzemmód a "Nem bajnoki futam", aminél csupán egy hétvége kerül megrendezésre. Ahogy más játékokban nevezni szokás: ez itt a



Igen, itt Damon Hillt látjuk – ott a távolban a sódéregyben pedig engem

## külső/belbecs

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENTROKA

## summa summarum

Talán nem a leggyönyörűbb  
F1 szimuláció – de minden  
bizonytal a legjobban játszható

## végítélet

92%



# SLAM TILT RESURRECTION

★ A KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD. DE HOGY!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Ganymede Technologies  
**Kiadó:** Brightstar  
**website:** www.brightstar.com  
**Minimum konfiguráció:** P233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 366, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D  
**Multiplayer:** -

Nem telik el év anélkül, hogy ne kapjunk a kezeink közé egy új flipperprogramot. Az eddigi idők is így teltek el amióta létezik számítógép, vagy konzol. A régi szép 80-as évek végén, amikor még javában hódított a C64 majd később az AMIGA, egymás után jelentek meg a szebbnél szebb flipperek. Ebben az időben tűntek fel az olyan cégek, mint például a Digital Illusions és az Empire Interactive, melyek kimagasló programokat írtak ebben a műfajban. Mi

is, akik akkor még csak épp hogy elkezdtünk ismerkedni a számítógéppel órákon át erőlködöttünk a gépek előtt a flippereket nyúzva. Minden tréfát félre téve azok, akik ismernek tudják, hogy ma is megszállottan gyűjtöm a régi (őskori) vagy éppen újabb flippereket. Nem is a játék, hanem

inkább annak összetettsége és szépsége az, ami rabul ejt. Eszméletlenül az, hogy régebben egy olyan gépből, mint az Amiga volt, mit ki nem tudtak hozni a programozók. Szerintem már az akkori idők legszebb játéka is ezek voltak, és elég volt megnézni az éppen aktuális flippert ahhoz, hogy megtudjuk mit is tud még a mi kis gépünk. Ezek a játékok egyértelmű, hogy a Commodore szérián éltek az igazi virágkorukat, mert az első pc-s próbálkozások (aki látta őket az tudja, miről beszélnek) sajnos elég gyengék voltak. Ez azért nem volt túl igazságos, mert szegény pc-k akkoriban kezdték el bontogatni a szárnyaikat. Munkára nagyon jók voltak, de a játékok terén még mindig az Amiga és C64 volt az ász. A Digital Illusions csodálatos Pinball Fantasies és Pinball Illusions játéka méltán nyerte el akkoriban a játékosok többségének tetszését. Ennek ellenére nem mondom azt, hogy csak a flipper volt a

hódító a régi gépeken, mert millió nagyszerű játék született még ezek mellett, de az egyik ász ez a stílus volt. Az akkori hardware adottságok azért megkötötték egy kicsit a programozók kezét, de ennek ellenére mindig, minden évben kijött egy, az előzőnél szebb vagy jobb. Ez a tendencia azért manapság sincs másképp, elég ha csak a PSX-et említem, amiből már szinte hihetetlen, hogy mennyit képesek a programozók kihozni. A baj csak az, hogy amíg eddig a flipperek nem éppen a gigantikus gépigényről voltak híresek, azért ez manapság már egy kicsit megváltozott. Sokszor hallottam azt, amikor arról beszélgettek, hogy "az én 486-os gépem már csak a flipper fut, mert nagyon kevés a ram, de bővíteni már nem tudom, mert nem lehet kapni" szöveget. Nos aki mostanság szeretné ugyanezt megjátszani, azt el kell

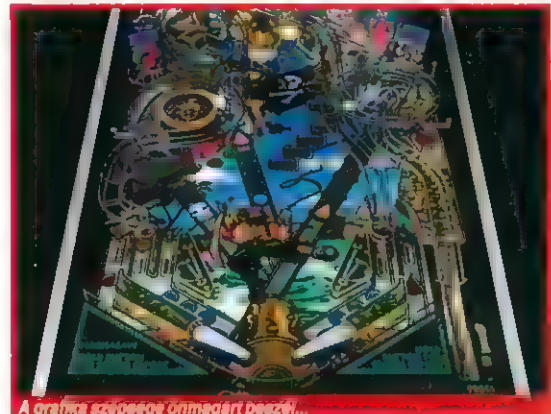


Szinte őrzni a kriptasziget...

szomorítanom, mert a flippereket is utolérte a hardware láz. Már az egy-két évvel ezelőtti megjelenő gyönyörű flipper a T-Shock gépigénye is elég megrázó volt, mert emlékszem én még 16 mega rammal nyomultam, amikor ennél a programnál az ajánlott mennyiség 32 megára rúgott. De a sok ríza helyett, térjünk rá a programra.

Az már említett tendencia a Slam Tilt Resurrection-t sem kímélte. A minimum konfigurációban mindössze 32 megaramot kérnek, amely igazán nem mondható soknak, de ebbe sajna csak egy kisebb felbontás fér bele (640x480x16), ugyanis ha szaggatásmentesen szeretnénk játszani, akkor kénytelenek leszünk legalább 64 megára upgradelni a masinánkat. Azt hiszem a képekből is látszik az, hogy nem éppen "egyszerű" 2d-s játékkal van dolgunk. A grafikai felbontás szinte az égig felhúozható (1600x1200x32!!).

Nem is beszélve a 32 bites színmélységről, ami még egy lapáttal rátesz az egészre. Amikor először megláttam a Slam Tilt Resurrectiont, nyugodtan mondhatom leesett az állam. Hogy mennyi mindent ki lehet hozni még a 2d-s programokból. Szinte hihetetlen,



A grafika szépege önmagát beszél...

már-már mesés! Ezzel az egy szóval tudom csak illetni a programot. Nem hiába tettek egy zoom opciót is a menübe, mellyel rá lehet nagyítani az asztal bármelyik részére. Még a legkisebb felbontásnál sem lehet látni egyetlen pixelt sem. Akinek pedig megadatik, hogy 1024x768 esetleg a feletti felbontásban is játszhasson ezzel a programmal, annak nyugodtan mondhatom monumentális élményben lesz része. A játékon belül annyi állítási lehetőséget találtam, hogy szó szerint el lehet tévedni bennük. Minden egyes apróság állítható. Lehetőségünk van az ütők színet, méretét, formáját állítani. Legalább tízféle módon állíthatjuk azt, hogy milyen módon lehessen az asztalt meglökní. Milyen legyen a bemozgása az asztalnak, mennyinél tiltsen le, lehessen-e egyszerre több irányba is meglökní vagy éppen, hogy mekkora legyen a lökés ereje és az esetleg tovább hasson-e valamelyik irányban. Beállíthatjuk azt is, hogy Amerikai vagy Európai mintára menjen a pontozás és a bonuszok beadása. Az animáció mértéke is több lépésben állítható. Kiválaszthatjuk, hogy a fényforrások milyen szögben és milyen fényerővel világítsanak valamint, hogy a színük milyen legyen. A golyó animációja a legszebb, amit eddig láttam. Visszatükröz minden létező dolgot, aminek a közelébe kerül. Ugyanígy megjegyzem azt is, hogy a nehézségi opciók is több lépcsőben állíthatók. A golyónál beállíthatjuk, hogy milyen gyors legyen, mennyire legyen trükkös a mozgása, és a visszapatnás szögé-

nek variációi is állíthatók. A másik varázslat a zene és a játék hangrendszere. Minden létező szabványt támogat a program az A3D-n át az EAX-en keresztül a Dolby Surroundig és a speckó Ganymede 3D Sound System-ig, amelyet mindenkinek

ajánlok kipróbálásra. Ez egyfajta 3D hangszimulációt képes létrehozni, amelyik még az olcsóbb a 3D hangot egyáltalán nem támogató kártyákon is szuperül működik (azért nem kell egy EAX 2-re számítani, de azért a semminél több). Az egyetlen negatívum az

nem más, hogy már normál fokozaton is eléggé nehéz a játék. Néha úgy pattog a golyó, hogy mire észrevesszük hol van, már le is esett. Mindenképpen elkél egy kis gyakorlás, vagy ha bekapcsoljuk a könnyebb fokozaton a segítséget, akkor a golyó nem pottyán le olyan könnyen. Kár, hogy egy cd-n csak egy tábla található, de én mondom a látvány, mindezt kárpótolja az embert. Akik gyengébb gépen játszanak azoknak egy kis segítség, ha a táblanézetnél a középsőt választják, mert így az egész táblát látjuk, és az nem mozog. Ezzel is nyerünk egy kis frame-t. Mindenki aki szereti az igényes és szép játékokat, az feltétlenül szerezze be a Slam Tilt Resurrectiont, Nem fog csalódni.

-Uriel-

**külsőin/belbecs**

LATVANYOSSÁG  
 JÁTSZHATÓSÁG  
 SZAVATOSSÁG  
 BENTKÖNN

**summa summarum**

Gyönyörű flipper nem csak kezdőknek!

**végítélet**

**81%**



## CUE CLUB

★ SZOMBAT ESTI LÁZ

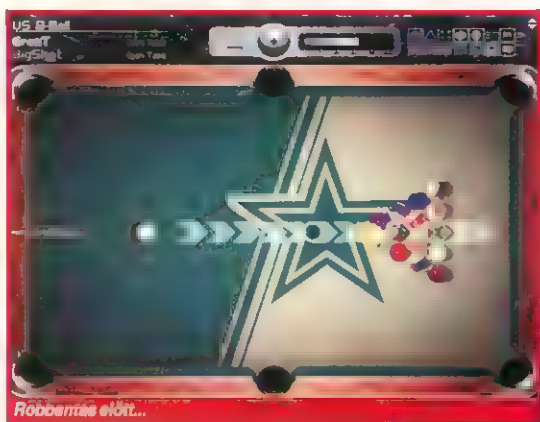
## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Bulldog Interactive  
 Kiadó: Midas Interactive  
 website: www.midasinteractive.com  
 Minimum konfigur: P166, 16MB RAM  
 Ajánlott konfigur: P266, 32MB RAM  
 3D gyorsító: Direct3D  
 Multiplayer: -

**M**ég suhanc koromban sokat járogattam, egy bizonyos hölgy ismerőssel (egy gyönyörű szőke bombázót képzeljétek el, ismertem! -Sz.JVC.) és a

komákkal ezt a fajta cselekvést gyakorolni. Talán nem is annyira a játék, hanem a helyiség feelingje jelentett élvezetet számomra. Egy kicsimpézett és teljesen steril szobában nem is lenne annyira élvezetes a játék, mint egy olyan helyen, ahol a biliárdasztal felett vágni lehet a füstöt. Egy ilyen játék fő kellékei: egy kis halk zene, emberi moraj a háttérben és az asztalok között cikázó emberké, akik szinte mindig meglölik a kezedet, vagy esetlegesen a dákódat, így az esetleges rontott lökést rájuk kenheted. Már a múltban is sok próbálkozás történt e kiváló játék számítógépes interpretációjára. Már a Commodore C+/4-es számítógépen, is játszhattunk egy program-

mal, amely a Hustler volt, és talán a mai szemmel egy kicsit primitívnek tűnhet (Mert az is volt, de a kor technikai szintjéhez képest a maximumot hozta.) de a játék alapja a mai napig mit sem változott, főntről látjuk az asztalt, ezen kívül szabályozhatjuk az ütéseket, és ha van rá lehetőségünk, akkor krétázhatunk is. Az igazi biliárd játék menete nagyon függ az asztaltól, mivel a lökések végső kimenetelét alapvetően meghatározza az asztalok lejtése, a posztó kopása, szóval aki nagyon "ott van a szíren" mindig a saját kitalapoztat asztalán játszik. Ez iga-

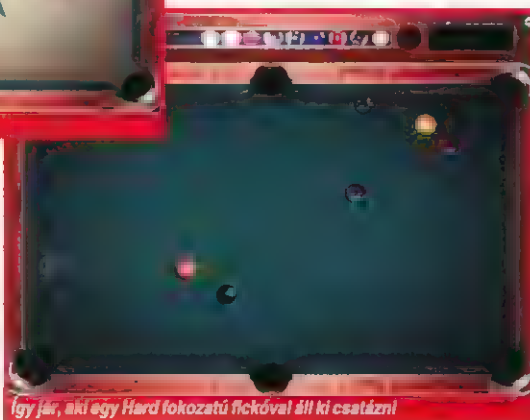


Robbantás előtt...

zából csak azokra igaz, akik fogadásból játszanak. Aki biztosra akar menni, az soha ne játsszon ismeretlen asztalon, mert a győztes általában mindig a hazai pályán születik. Ha igazán profik akarunk lenni, akkor kitalapoztatjuk az asztal topológiáját, amelyet egy pár tesztlökéssel végezhetünk el. Az már, hogy ki hogyan módosítja az egyes gurításait az asztal egyenletlenségeinek megfelelően, már csak az adott játékos tudásszintjétől függ. Ez az a paraméter, amit még nem tették bele egyetlen biliárd szimulátorba sem, pedig ezzel jócskán megnehezíthetnék az egyes játékosok dolgát. Természetesen a lejtés nem az új asztalokra vonatkozik, de mindig vannak arcok, akik "véletlenül" ráúlnak az asztal szélére, vagy éppen meggémberedett testrészeik lazítása okán tomagyakorlatokat mutatnak be rajta. A 3D-s videó kártyák megjelenésével elkészültek az első háromdimenziós biliárd játékok, ahol az asztalt már akármilyen nézőpontból vizsgálhatjuk, és a golyókra egészen ráközelíthetünk. Ennek több előnye is volt, az egyik, hogy a golyó lehetséges útvonaltát a dákó mögül nézve, sokkal jobban kiszámoltattuk. A másik, hogy magára a helyiségre is rálátást kaptunk, így a játéktér már több volt egy

árva asztalnál. Hangulatunktól függően akár többféle "terep" közül is választhattunk. Már csak az esetleges partner (a kis szőke!) látványa hiányzik az asztal mögött. Pl. érdekes lenne a másikat lökés közben egy külső kameraállásból figyelni. Bár a felülről játszott játéknak is van egy nagyon nagy előnye, amely a falról való játéknál mutatkozik meg. A több falról való bejátszást a valódi játékokban nem tervezhetjük meg igazán, mivel az asztalt merőlegesen felülről nem látjuk, nem így a számítógépes játékokban, ahol az asztal teljes felületére rálátásunk van.

A mostani program ugyan a 3D-s kategóriába tartozik, de a táblát csak felülről láthatjuk. Az újítás a korábbi programokhoz képest, hogy egy klub keretein belül játszhatunk, itt mindenkinek be kell jelentkezni, ha kedvünk tartja, megadhatjuk az életkorunkat, a szemünk színét, magasságunkat stb. A programban első látásra semmi különleges nincs, a megszokott 8 és 9 golyós (EURO és USA) és Snooker



Így jár, aki egy Hard fokozatú fickóval áll ki csatázn!

módok közül választhatunk. Megküzdhetünk a számítógéppel és a regisztrált klubtagokkal, ezen kívül lehetőségünk van az asztalon egymással összeütközni és tologatni a golyókat. A többi programmal összehasonlítva az első szembeötlő különbség a játék grafikájában keresendő, ilyen kidolgozott, és csillogó golyókat még egyetlen hasonló programban sem láttam! Külön extra az asztal felett gomolygó füst, és a különféle színekben pompázó diszkó fények. Természetesen ezek minden jellemzőjét beállíthatjuk az options menüben. A játék kezelése nem hoz semmi újat, ugyanúgy krétázhatunk, mint más programokban az ütéseket és a dákó pozícionálása sem korszakalkotó. A játék teljes menetét videóra rögzíthetjük, és különféle visszajátszási sebességeken tekinthetjük meg. Külön érdekessége a programnak a chat mód, ahol a klub karaktereivel tudunk társalogni, természetesen csak a játék időtartama alatt. A játék készítői a mesterséges intelligenciát is ellátták jópofa beszélősokkal. Nagyon hasznos a

## Rokon lelkek

## Brunswick Pro Pool 3D

Egy igen híres asztalokat gyártó cég szponzorálta program, amely már full 3D-s grafikával rendelkezik. (ld. 576 '95/4 - 81%)

## Arcade Pool II

A Team17 csapat kiváló játéka, amely csak 2D-ben játszható. (nem teszteltük)

célszál végén található kereszt, amely a célzást nagyban elősegíti. A játékon belül választhatunk többféle dákó, és golyókészlet közül. Itt mindenki megtalálhatja a neki legjobban fekvő eszközt. Az asztalok színösszeállítását is variálhatjuk, állítható az intarzia és a filc színe. Az gép által vezérelt ellenfelek Easy, de még Medium állásban is elég bénán játszanak, nem mérik fel a golyó távolságát megfelelően és nagyon erős lökéseket alkalmaznak. Szinte minden lökésnél krétázunk, mintha ez kötelező lenne. A Hard fokozatban éppen ellenkező a helyzet, a dákónkra akár rá is támaszkodhatunk, ugyanis kedves versenyzőtársunk nem fog engedélyezni számunkra egyetlen lökést sem, mint ha egy demót néznénk a gép vidáman egymás után, rakja el a golyókat. Néha, hogy azért az asztal mellett tartanak, láthatunk 2 vagy 3 falas attrakciókat is. Az biztos, hogy mi ilyen sorozat lökéseket soha nem fogunk véghezvinni. (Mivel még esélyt sem hagy a gép.) A játék hangjai jónak mondhatók (kivételesen a mintavétel nem akadt semmi kivételtől való.) a zenék is nagyon jól szólnak, egy kicsi Break-Beat beütéssel, ami nem kimondottan illik a biliárdhoz, de szerintem a diszkó fények sem. Végszóként, mindenkinek ajánlom, aki szereti ezt a fajta játékot, amely kellemes kikapcsolódást nyújthat a nyár esősebb napjaiban is.

KeFe

**külsősin/belbecs**

LATVANYOSSAG  
 JÁTSZHATOSSAG  
 SZAVATOSSAG  
 ZENÉROHA

**summa summarum**

Hustler 2000-es hűrbe  
 bújtatva

**végítélet**

**75%**



# CHICKEN RUN

★ LÁZADÁS A CSIRKEFARMON

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Blitz Games

Kiadó: Activision

website: www.activision.com

Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P266, 64MB RAM

3D gyorsító: -

Multiplayer: -

Nem tudom, vannak-e olyanok, akik egy gőzölgő, illatozó csirkecomb mellett belegondoltak már abba, hogy vajon a szerencsétlen szárnyasnak voltak-e valami tervei a jövőre nézve. Mármost azon kívülről, hogy ropogósra sütvé felszolgálják. Bevallom, én sosem morfondíroztam ilyen badarságon, elvégre nem vagyok vegetáriánus. Hogy most mégis feltettem ezt a költői kérdést, az csak a Chicken Runnak köszönhető: a játék főhősei ugyanis pontosan a fentebbi problémával szembesülnek.

A helyszín egy '50-es évekbeli angol csirkefarm. A tyúkok a szokásos életritmuskat élik: tojásokat raknak, keltenek, majd végül valakinek a tányóján végzik. Úgy tűnik, Ginger élete is ebben a mederben folyik, csakhogy egy nap egy amerikai kakas érkezik a farmra. Rockyval közösen pedig úgy döntenek, hogy változtatnak a sorsukon, és megszöknek, mielőtt még elérkezne a végzetük...

A történetről, vagy legalábbis a címről gondolom már mindenki hallott, aki valamennyire is érdeklődik a nagyvilág dolgai iránt, elvégre nagy szenzációnak ígérkezik a nálunk is hamarosan bemutatásra kerülő animációs film – bár ha minden igaz, mire e sorok nyomtatásban lesznek, már játsszák is a mozik.

Néha a legegyszerűbb ötletekből származnak a legjobb dolgok. A Chicken Run mindössze egy rövidfilm alapötletének indult, s mégis egy mozi lett belőle. Az Aardman Animations már nem kezdő az animáció műfajában (Peter Gabriel Sledgehammer videó-klipje, illetve a Spice Girls Viva Foreverje is

e cég segítségével készült, nem szólva arról, hogy a Wallace és Gromit sorozatuknak két darabja már Oscart is

nyert), mégis ez az első egész estés mozifilmjük. Amikor felajánlották a DreamWorksnek az együttműködésüket, mindössze ennyi volt a tarso-lyukban: "Csináljunk egy csirke-szöketős filmet!" Kissé szurreálisnak tűnik, egy ilyen egyszerű ötletet mindjárt "piacra dobní", de

a DreamWorks vevő volt rá. Steven Spielberg rögtön ki is jelentette: "Nagyon tetszenek ezek a csirkék, többé nem is eszem szárnyas húst."

A Chicken Runban (mármint a filmben) az a különleges, hogy nem a modern számítógépes technikát használták, hanem a hagyományos, ún. stop motion eljárással készült. Igazi bábukat animáltak mozgólátról mozgólátra. (Mint-hogy az emberi szem másodpercenként 24 képkockát érzékel folyamatos mozgásnak, el lehet képzelni, milyen fárasztó lehet animátornak lenni...) A film másik érdekessége, hogy a már kialakult trendnek megfelelően világsztárokat kértek fel a figurák szinkronizálására – az már más lapra tartozik, hogy magyarul persze nem Mel Gibson szólal meg.

Nos a film tehát egy igen szórakoztató darabnak mondható, nem úgy mint a most bemutatásra kerülő játékváltozat. Nem igazán értem, hogyan lehetett egy ilyen játékot 2000-ben önálló alkotásként publikálni. Nagyjából ahhoz tudnám fogni, mintha a filmben csak az ominózus az alapötlet lenne, s csak egy tyúk jelenne meg a vásznon, aki egy kanállal áskálódik a drótkerítés alatt... A játék maximum

egy ötletnek nevezhető, ráadásul még csak nem is egy eredeti ötletnek. Kétféle ügyességi játék közül választhatunk.



És még mondják azt, hogy a csirkék nem tudnak repülni

Az egyiknél a képernyő egyik oldalán láthatók a tyúkólak, amelyek tetejéről lefelé ugrálnak a szárnyasok, s nekünk annyi a teendőnk, hogy egy gumilágy segítségével elidek-



gassunk velük a túloldalra, s ott kipattintjuk őket a kerítés fölé. Nem tudom mennyien emlékeznek rá, de a C64-es időkben, a Creatures 2-ben teljesen ugyanez a szisz-

téma mindössze csak bonusz-pályaként funkcionált...

Eleinte azt hittem, hogy majd idővel legalább valami változik a pályán, de nem. Néha ugyan vált a helyszín, s időközben beesteledik, de a feladat változatlan marad. (Ráadásul utána megint csak kivilágosodik, úgyhogy háttérgrafikából sincs sok.) Persze azért nehezedik a dolog: mind több és több baromfit kell kijuttatnunk egyre rövidebb idő alatt

Köszönhetően annak, hogy a kövőbb csirkék gyorsabban zuhannak, míg a soványabbak tovább tudnak a szárnyaikkal csapkodni, némi taktikázásra is szükség van. Néha dönteni vagyunk kénytelenek, kit hagyunk lepottyanni, és kit viszünk tovább. Nos ennyi az egész játék. Ha nem sikerül a kvótát teljesíteni, jön a Game Over felirat, és feliratkozhatunk a hiscore listába.

A másik játéknál szintén bizonyos létszámot kell a pályáról kimenekíteni, csakhogy a csirkefarmot felülnézetből láthatjuk. A tyúkólak labirintusokat alkotnak, s köztük rohagnak a csirkék. A kiűt mindenütt jól látható,

## Rokon lelkek

### Creatures II.

Ha azt vesszük alapul, hogy ehhez a játékhoz csak 64Kbyte RAM kellett, és tulajdonképpen több élményt nyújtott, mint a Chicken Run, mindenképpen messze meghaladta a korát. (ld. 576 '92/7-8 – 100%)

### Pipe Mania

A csőépítés ugyan merőben más, mint a baromfiteregetés, de legalább ugyanolyan "izgalmas" – főleg hosszútávon. (ld. 576 '90/2 – 7%)

csakhogy az udvar teli van gödrökkel. Emlékeztek még a TV-s "Csőültre"? Hát a feladat egy kicsit ahhoz hasonló, csak nem csöveket, hanem palánkokat lehet lerakni. T-alakú, kereszt, illetve, egyenes palánkokat ad be a gép (egy hármast "pakliba"), s azokkal kell lefednünk úgy a gödröket, hogy a csirkék a megfelelő irányba kanyarodjanak. A dologban a nehézség, hogy a palánkok elég hamar elhasználódnak (felkiáltójel kezd villogni felettük). A deszkapalánkok rövidebb, a fémek hosszabb ideig tartanak ki. Idővel tehát mindig újakat kell leraknunk, de persze nem mindig jön olyan forma, amelyet szeretnénk, s minél későbbi pályára jutunk, annál gyorsabban jönnek a tyúkok, és annál többet kell megmentenünk.

Hát kérem én kedvelem az ún. retro játékokat, de azért ez már túlzás. Mint látható 8-10 évet kellett gondolatban visszamennünk, hogy valamilyen rokonlelkeket fel tudjunk sorolni. Csupán kétfajta pálya az egész, és milyen pályák azok! Ráadásul milyen családka a főmenü is! Elsőnek nem is tudjuk, melyik játékmódot válasszuk, mire rá kell döbbernünk, hogy a menüpontok csak mindenféle beállításokhoz, videókhöz, wallpaperekhez és egyéb windowsos "nyalánkságokhoz" vezetnek...

V.Z.



Akadályfutás csirkéknek. Az akadályok átvágása ránk vár...

## kulcsin/belbecs

LATVANYOSSAG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

## summa summarum

Amilyen remek a téma, olyan gyökér a játék

## végítélet

52%



# ATLANTIS II

## ★ KALANDOZÁS AZ ÓRIÁSPIXELEK VILÁGÁBAN

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Cryo Interactive  
**Kiadó:** Cryo Interactive  
**website:** www.cryo-interactive.com  
**Minimum konfiguráció:** P200, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 300, 32MB RAM  
**3D gyorsító:** –  
**Multiplayer:** –

Ritka a magyar nyelvre lefordított és még ritkább a magyar szinkronnal kiadott kalandjáték. Ennek egész biztosan elsősorban pénzügyi okai vannak. Ennek a játéknak a megszületésében nagyon nagy szerepet játszott a Cryo Magyarország létrejötte, amely talán lát még fantáziát az itthoni játékpiacban. A Cryo egyre jobb programokkal rukkol elő, természetesen csak az adventure témakörből. Ez talán nem is baj, a többi játék típusból úgy is túlínálat tapasztalható.

Következzék egy kis bevezető annak, aki nem játszotta végig a program első fejezetét és csak a második részbe, kapcsolódik be. A későbbi atlantidáknak egy, a távoli úrból érkezett erőt kínáltak fel, amelyet Atlantisban a Kocka testesített meg. Hála a Kocka, és a benn rejlő erők rendkívüli hatalmának, az atlantiszi civilizáció villámgyors fejlődének indult. A Spitzbergák egyik szigetén a nép kétfelé választotta a Kocka hatalmát – egy fénylő, és egy sötét részre. Ezután háború tört ki a két fél hívei között, amely hadi állapot végén a Sötétiséget legyőzték, és egy fémből formázott fejbe zárták. Abban mindenki egyetértett, hogy a hatalom két felét a jövőben is egymástól elkülönítve kell tartani. Néhányan tiltakoztak a fej megőrzése ellen, míg végül a nép két táborra szakadt. A többség Atlantisz szigetére költözött át, a "fejellenes" kisebbség pedig egy másik irányba indult. Miután a Muriában töltött pihenő idején helyreállították a Kocka fénylő részét, Shambhalában megalapították városukat.

Századokkal később, az atlantiszi Creon megtette azt, amit mindenki elképzelhetetlennek tartott: kiásta a

fejet, és ismét a világra szabadította a Sötétiséget. Muriában Seth, Atlantisz hőse magába szívta a Fény erejét, majd ismét legyőzte a Sötétiséget.

Később Shambhala népe a Sötétség őrzőjévé vált, és ami a Fényt illeti, az Sethről az egyik gyermekére szállt, majd leszármazottai hosszú során öröklődött tovább. A Fény e hordozói már mit sem tudtak különleges erejükről, ámde mind utazók lettek, vagy csavargók: olyasmi után kutattak, amit maguk sem tudtak volna megnevezni. A shambalaiak azt szerették volna, ha a két fél, a Fény és a Sötétség újra egyesül. Csak azért nem próbálták ezt végrehajtani, mert féltek, hogy a Sötétség esetleg legyőzné a Fényt. Így aztán a különös hatalom e két megtestesülése egymástól igen távol volt: A Sötétség igen erős őrizet alatt Shambhalában raboskodott, a Fény pedig rejte és

Shambalába, és ott egyesíteni a Kocka két felét. Kalandunk őt fő helyszínen Kínában, Yukatánban,

### Az engine

A játék grafikai motorja már a Visitors-ból ismert Omni3D™, amely a pre-



A karakter, dezel nem nagyon alkalmas... éppen hogy csak kúrt...



Az Inka teremfoci-kupedöntő felvétele

elfeledetten köszált a világnak. Lehetséges volna, hogy a manapság Rák-kód néven ismert képződmény helyén felrobbant szupernova ébresztette fel a két felet?

A játék az első rész vége (a Shambhalai csata.) után kezdődik. A küldetésünk eljutni

Tibetben, Írországnak, és Shambhalában játszódik, ahol 60 különféle karakterrel találkozhatunk utazásaink során. A kezdeti utazások célállomásai közül (kezdetben a hatból, csak három van) mi akár melyiket felkereshetjük. (Tibet, Yukatán, Írország). Az egyes

célállomások, további újabb állomások felé vezetnek minket. Shambhalába pl. csak akkor tudunk eljutni, ha mind a hat darab háromszögletű követ megszerezük, és beillesztjük a hajóban található körbe. Utazásaink során a testünk mindvégig a hajón marad, és amíg mi asztrális utazásokat teszünk, - amely utazások során, minden egyes alkalommal egy másik ember bőrébe bújhatunk -, az egyetlen dolog, ami elárulja a gazdatesben létezésünket, az a tényen található jel.

renderelt állóképeket, mozgó animációkkal köti össze. Az egy-egy adott állóképben egy 360 fokos látószögű félgömbben tájékozódhatunk. A 360 fokos látószöget csak egy teljes körbefordulással érhetjük el, néha azonban a 360 fok 180 fokra csökken, és van olyan rész is, ahol csak egy negyed, vagy egy fél gömbben vizsgálódhatunk. (ettől elszédültem, pedig szeretek pörögni – Sz.JVC.) A játék ötvözi a pre-renderelt grafikát a digitalizált arcokkal, amely néhol nagyon jól sikerül, néhol pedig kevésbé. Az forradalmian új Omni synch™ technológiának köszönhetően a beszédhez szinkronizált arcmozgások minden eddiginél éltebbek lettek. Vagy csak lehettek volna? A teljesen magyar nyelvű verzióban a szinkronizálás nem sikerült igazán jól, valószínűleg a szavakhoz rendelt, arcmozgást leíró táblázatokat csak angol, esetleg francia nyelvre alakították ki. Főleg a játék elején lévő meséi-bevezető mester szájmozgása sikerült egy kissé különlegesen. A mester beszéd közbeni ritmikus mozgása nem éppen a levitációra, hanem egy tolófájást leküzdeni akaró férfire (ez érdekes hasonlat volt – he-he) emlékeztet. A játék támogatja a 640\*480-as és a 800\*600-as felbontást, de ennek ellenére a megjelenített kép nagyon pixeles (640\*480), ezen a problémán a 800\*600-as felbontásra való váltás sem segít. Szerintem az összes renderelt képet 320\*200-as felbontásra konvertálták át, és ezt a fix textúrát, feszíti rá a program egy gömbre. A játék menürendszere első



ránézésre egy kicsit idegennek tűnik, még szerencse, hogy a gomboknak saját helpjük van. Érdekes újítás a többjátékos üzemmód, ahol egymás mellett 5 különböző játékos rögzítheti állásait, így az egyes game-erek állásai és beállításai nem keverednek össze. A mentésekkor csak egyetlen pozíció választható, tehát mindig csak egy, az aktuális állásunk menthető el és tölthető vissza. Nem kell aggódnunk a kritikus részek kimentése miatt, a játék egyetlen tartalmaz akció részeket, így a többszörös mentés is értelmét veszti. Már csak az esetleges kilépések miatt kell aggódnunk. A játék irányítása elég különleges, ugyanis mindent az egérrel tudunk végezni. A mozdítható vagy felszedhető tárgyak felett az egér pointer megváltozik. A tárgyakat bal egér gombbal vegyük fel, ezután helyezzük el az inventory-ban. Majd a játékba a jobb egérrel térhetünk vissza. Egyedül a mentéshez kell csak az Esc billentyűt megnyomnunk, amúgy a program autosave funkcióval is rendelkezik, tehát játékon kívül semmi másra nem kell koncentrálnunk. A manuális mentésnél kissé zavaró, hogy a mentés és a töltés ikonok teljesen egyformák, azt hogy melyik-melyik, csak a felvillanó help mutatja meg nekünk. Nem lett volna nagy nehézség az egyik, mondjuk a save ikont fehérre színezni? Mellesleg az autosave funkció csak a játékból való kilépéskor aktív. Az engine igazság szerint támogatja az 1024\*768-as felbontást is, de ez a funkció a játékban sajnos nem elérhető el.

## A Játékmenet

Az játék irányítása nem túlzottan szokványos, aki a kurzoros irányításhoz szokott, az most eleget bosszankodhat, mikorra "ráál!" majd a keze az egeres működtetésre. A játék csodálatos háttereit látva eleinte, még sokan fognak kapkodni a kurzor billentyűkhöz. Némileg zavaró lehet, főleg a program elején az, hogy nem az előtűnk elterülő tájat, esetleg

szobát kell vizsgálnunk, hanem az egér pointer változását. Tehát ne csodálkozzunk azon, hogy mi az ajtóra célzunk, de a program két centivel odébb látja jönnek a szoba elhagyásához szükséges pontot. A terep bejárása eléggé determinált, általában egy pozícióból csak két irányba tudunk elindulni. Egy kissé lassítja a szabad mozgásunkat a pre-rendelet átvezető animáció, a szigeten járva kb. 2 perc, amíg megteszünk egy kört. Szerencsére ez az a program, amelyben nem kell kapkodnunk, ráérünk, semmi sem sürget minket. Ez talán nem véletlen, mert a tervezők igen trükkös és nagyon nehezen megtalálható helyekre pakolták el az objektumokat. Én az első átszáguldásra a szigeten, a törött koponyának csak egyetlen darabját találtam meg.

Térj

Fogadjátok meg a következő arany szabályt: Ebben a programban járjunk mindig tágra nyílt szemmel. Az előforduló logikai rejtvények, pl. puzzle kirakása igazán franciás, a részek kidolgozására és bonyolítására mindig is különleges gondot fordítottak barátaink. Az előkerülő, vagy valaki által átadott objektumok mindig egy kis késéssel érkeznek a kezünkbe ill. az inventory-ba. Néha nem értem, hogy hogyan került hozzám az a tárgy, amikor annak átadóját már két perce elhagytam.

A program grafikája nagyon igényes nagyon jól visszaadja az aktuális ország berendezési tárgyait, öltö-zékeit, csak az a fránya pixeles kép ne lenne. Az intró-ról és az átvezető animációkról, csak annyit mondok, hogy tipikusan Cryo – az ennél a cégnél dolgozó animá-

torok munkája felveszi a versenyt az animációiról méltán híres Square soft alkotásaival. (Csak éppen nem rendelkeznek akkora anyagi háttérrel.) Talán már itt lenne az ideje egy újabb jobb-



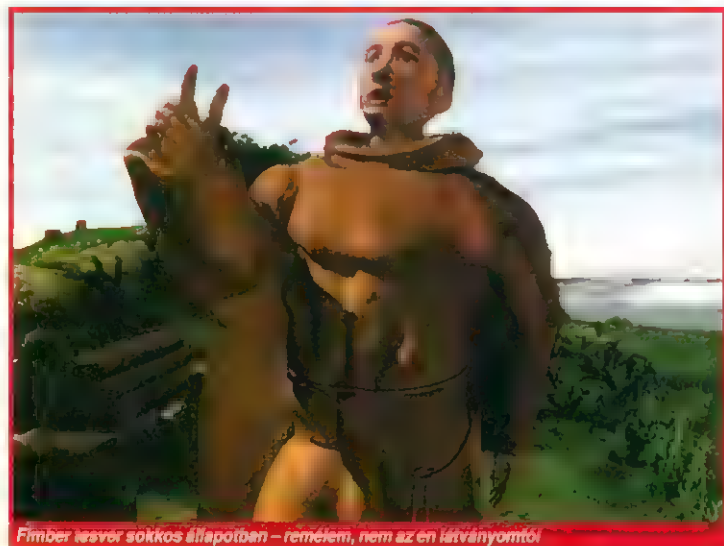
Ez a víz tényleg áll, de hangja azért van... Halgá' csak! (:-)

energiát. Sajnos a játék során igen sokszor kell a lemezeket cserélnünk, mivel a játék 52 Megát telepít fel a winchesterre. Úgy látszik a Cryo-nál az emberek agya, másként viselkedik, mint másol. A mostani nevelés hátteréről árak mellett egy 4 Cd-s programot 52Mb-s full installal kiadtak, ami a 3Cd-s Diablo II esetében 1.2 Gigabájt. Talán a program készítői a kisebb kapacitással megáldott, játékos kedv emberkére is gondoltak.

Az Atlantis 2 egyáltalán nem unalmas, leginkább a nyugdíjas kalandjáték

kategóriába sorolnám. Ezt egyáltalán nem sértő hangnemben mondom, nekem ez a fajta típus még imponál is. Egy igazi kalandjátékban ne kelljen már dobozokat pakolászni és lövöldözni. Bár az annak idején megjelent Indiana Jones kalandjáték akció részei nagyon "bejöttek" nekem. Néhány negatív dolog is akadt: A töltési idő elég hosszú, egy szobába belépve tyúklépésben körbejárva a helyiséget, a program a Cd-ről minden egyes lépésnél tölt. Néha a feliratozott és az elmondott szöveg nem vág egybe, ez természetesen már csak a magyar változat hibája. Mindenkinek ajánlom, aki szereti a nyugis játékokat, és van is ideje rájuk. (van ilyen manapság?) Remélem valamelyik elkövetkező számban minden kedves kalandort megörvendeztet-hetek egy teljes végigjátszással. (hmmm... – majd meglátjuk)

KeFe



Fimber veszer sokkos állapotban – remélem, nem az én látványomtól

korszerűbb video lejátszó megalkotásának, mert a most használt HNM6 sűrítő minősége nem rossz, de semmiképpen nem versenyezhet egy Mpeg, vagy esetleg egy Bink-es képével, de hát a Cryo programozói valószínűleg presztizsvetésnek éreznék egy esetleges liszenszelt segédprogram használatát. A karaterak szájmozgása nagyon élethű (persze csak az angol nyelvű verzióban.), viszont a párbeszéd alatti mozgásuk meglehetősen béna, a változó szöveghez képest állandóan ismétlődő gesztikuláció nem meggyőző. Egyfajta görcsös hullámzás érezhető a beszélő karakter mozgásán. (tudjuk, a tolófájások) A zene önmagáért beszél, sajnos a zenék nem CDDA formátumban kerültek fel a CD-re, mert kedvem lett volna a játék zenéjét csak magában is meghallgatni. (A templomos rész alatt szóló zene egy kicsit Deep Forest szagú.) (akkor már én is sajnálom!) Minden pályán az adott országra jellemző zene kerül lejátszásra. Az angol szövegek magyarra fordítása nem sikerült igazán magyarosra. Sajnos az eredeti szöveget szó szerint, az angol mondatrendet megtartva fordították le, emiatt a hangsúlyozás igen érdekes és néha neveléses is. Hiába vonultatták fel a top magyar szinkronhangokat (Koroknai Géza, Simorjai Emese, Szokol Péter, Farkasinszki Edit stb.), ha a fordításra nem fordítottak elég

**kulcsin/belbecs**

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTÉKHAYSSÁG  
SZAVANYOSSÁG  
ZENTRÓHÁ

**summa summarum**

Méltó követője az első résznek

**végitelet**

**85%**



# ASTERIX & OBELIX TAKE ON CAESAR

★ A PÁRATLAN PÁROS ÚJRA ODACSAJ, AHOVA KÖLL...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Tek 5  
Kiadó: Cryo Interactive  
website: www.cryo-interactive.com  
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM  
3D gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: -

I.e. 50-et írunk. A hatalmas Római Birodalom egyre csak terjeszkedik. Julius Caesar seregei miután már meghódították Galliát, immáron Britannia elfoglalását készítik elő. Mi sem természetesebb, mint hogy Caesar a gallokkal kívánja megfizettetni a hadviselés költségeit. Csakhogy egy dologgal nem számol: egy aprócska falu rettenthetetlen lakói nem hajlandók megfizetni a sarcot.

Ráadásul számítógépes trükkök tömkelege gondoskodik a képregény hangulatának reprodukálásáért: nem véletlen tehát, hogy minden idők legdrágább francia filmjévé lépett

szokás, a mozivászaronról már ismerős jelenetek kísérik végig a történetet. Dióhéjban arról szól a dolog, hogy Detritus rájön, honnan is származik Asterixék különleges ereje, mire elraboltatja

a varázs-főzetüket kotyvasztó druidát a faluból, remélvén, hogy így az majd számára fog előállítani legyőzhetetlen katonákat. Asterix és Obelix persze keresztülhúzza a számításait...



Friss a hal, vagy sem? Döntsen az ökönygi!

elkezd firtatni a halas kofa árujának a frissességét, s ez rendszerint tömegverekedésbe torkollik – nincs ez másként ebben az esetben sem. Asterixet, avagy Obelixet irányítva annyi a feladatunk, hogy megóvjuk az elejtett halakat attól, hogy leessenek a földre. Időnként kiröppen egy-egy hal a tömegből, s nekünk alájuk rohanva tovább kell "passzolnunk" azokat. Meg van adva, hogy mennyit kell megmentenünk és mennyiből, s ennek megfelelően kell teljesítenünk. (A szükséges kvóta a nehézségi szintekhez van igazítva.) Ha egy hal leesik a

földre, nem elég, hogy kárba vész, de még el is csúszhatunk rajta. "Bonuszként" pedig mialatt feltápászkodunk, egy újabb példány pottyannhat a porba. A legtöbb pályán – így például a halas bunyónál is – fontos szerepet játszik az extra erő. Az eredeti történetnek megfelelően Asterix ideiglenes képességeit a faluban előállított főzet biztosítja, míg



## A teljes sztori

Az elmúlt években számos platformon már több Asterix játékhoz is volt szerencsém, úgyhogy a szokásos formulára számítottam: oldalra gördülő pálya, ugribugri játékmenet. Hanem amikor betöltődött az első pálya, elhűlve tapasztaltam, hogy még az eddigieknél is gyermetegebb játékkal van dolgom. A 3D-ben kidolgozott pálya ugyan gördül jobbra is meg balra is, ahogy kell, de csak néhány lépést mehetünk mindkét irányba.

Ráadásul egy gombnyomásra "egységnyiket" mozdul a figuránk, magyarul arról van szó, hogy mindösszesen öthet helyre állhatunk be. Hogy ez minek köszönhető, arra a játékmenet ad magyarázatot. A környezet és a feladat típusa változik, viszont egy dolgot kell tennünk mindvégig: elkapni bizonyos dolgokat, és közben kerülni bizonyos veszélyeket. Az első pálya még a falu "békés" hétköznapijairól szól. Valaki



A római teknősbéka alibizit mit sem ér egy felbőszült gall ellen...

Talán mondani sem kell, hogy a fentiekben Asterix és Obelix falujáról van szó – 280 millió eladott Asterix képregény (nem szólva az Asterix rajzfilmekről) elegendő biztosíték arra, hogy már mindenki ismerje ezt a két nevet. A frank hon két nemzeti hőse tavaly megtette az első lépést, amit korábban csak amerikai képregény-figuráknál tapasztaltunk: igazi színészek keltették őket életre. Igazán mulattató látni, miként pofoz szét egy egész légiónyi hadsereget Gérard Depardieu (Obelix) és Christian Clavier (Asterix), hiszen a két gall tudvalevőleg rendkívül sajátos stílusban bunyózik. A film igazi világsztárokat vonultat fel. A címszereplőkön kívül ott van például Roberto Benigni, aki a légión vezérét, Detritust alakítja,

elő – a forgatás végén a költségek 274 millió frankra rúgtak. A képregényből lett film, és a filmből lett játék változata Asterix & Obelix take on Caesar címmel jelent meg – először PlayStationre és most PC-re is. Amint az, az ilyen átiratoknál



Mint a kép is bizonyítja, Obelix egy igazi cikizési miványoscsági!

Obelixnek csak egyszerűen sokat kell ennie, vagy a csinos Falbalának kell "feltüzelnie". A kulacsokat, a vaddisznókat és a szíveket felvéve megy fel tehát az öröket kijelző csik, minek hatására jóval gyorsabbak leszünk, illetve majdhogynem sérthetetlenek. Örönk teljében még elcsúszni sem tudunk. A játék második szintjén hőseinknek az éhező népet kell ellátniuk. Egy jókora "étteremben" játszhatjuk el a





A hivatlan látogatónk Asterix vezeti ki a druidák köréből

pincér szerepét: a szakács folyamatosan hajigálja kifelé az egész disznókat, nekünk pedig azon kell lennünk, hogy azok minél hamarabb az asztalokra kerüljenek, és ne a lábunk alatt rohángáló kutyushoz. (Az asztalok felé mozogva szervírozhatjuk a kaját.) A sültéken szintén meg lehet botlani – ráadásul, ha közben egy másikat viszünk, akkor az is pocskóba megy.

Miután degeszre ette magát a jó nép, Caesar katapultjaival kell foglalkoznunk. Meg kell akadályoznunk, hogy a kövek behulljanak a faluba, minek érdekében szét kell ütnünk valamennyit. Ezúttal különösen nagy szerepe van az extra erőnek, hiszen nélküle hiába nyomjuk az ütő gombot: a kő végül hősünk koponyáján fog koppanni.

A negyedik helyszín a druidák találkozója. Össze kell gyűjtenünk a varázsbogyókat, miközben római katonák próbálnak elkapni minket – utóbbiak elintézéséhez megint csak szükség lesz főzetre vagy vadkanra. A gyűjtögetés már teljes 3D-ben zajlik, tehát a kis tisztáson tetszőlegesen futkározhatunk.

Panem et circenses (kenyér és cirkusz – kell a népnek) – ahogy a latin mondja: a munka után irány a cirkusz, ahol a mutatványosok szerepét fogjuk betölteni. A

feladat elég veszélyes: pókokat kell szétcsapnunk, de úgy, hogy a porond közepén egy alligátorokkal teli medence helyezkedik el. A medencén úgy lehet átkelni, ha az alligátorokra ugrunk, ám vigyázat: a dögök egy idő után "megunják a banánt" és lemerülnek.

Ezután következik be az, hogy a rómaiak használni akarják a druidák készítményét. Azon kell lennünk, hogy a saját főzetünket hathatósabbá tegyük – ehhez az egyszarvú tejéből kell kortyolnunk. A helyszín baloldalon először muszáj innunk a szokásos főzetünkéből, mert csak a varázserőnk birtokában mehetünk tejet szűrőcsőlni. Csak hogy ugyanezt próbálják megtenni a legionáriusok is! Előjük kell kerülnünk, majd a varázserőnkkel kiűtünk őket. Egy római katona a távolból lándzsákat hajigál: őt is "kezelésbe vehetjük", de ha sietünk, simán csak át is ugorhatjuk a dárdáit. Rögtön hozzáteszem: ha a lándzsák célba találnak, azonnal elveszik a varázserőnk.

Nos ezzel el is érkezünk az utolsó kihíváshoz: a rómaiak már a falu határában vannak, és végső támadást indítanak. A csatamezőn egész századok vonulnak

ellenünk, s közben római katapultok sem tétlenkednek. Ennek ellenére nem olyan veszélyes a csata. Leginkább csak arra kell vigyázni, hogy amikor a rohamra hívó ("Charge!") vezényszót halljuk a római vezértől, muszáj hátrálnunk egy

kicsit – különben szuronyokba ütközünk.

## A lehetőségek

Egy egyszerű játéknak az irányítása is egyszerű: van összesen egy ütő gomb, és egy ugrás gomb. Bár az ütésre nem is mindig van szükség: ha a játékot easy fokozaton indítjuk, hőseink automatikusan fognak öklözni. Az ugrás gomb – mint az már a

pályák leírásából is kiderült – a balesetek elkerülése végett lett beiktatva. A játék nem számol életeket, sem életerőt, úgyhogy a legnagyob



Az Unkormistaj élet. erő, egészségg – de mér a tárol csőpóg???

tragédia az, ha elcsúszunk – elvégre csak

úgy tudjuk elszúrni a feladatokat, ha nem teljesítjük a

kiírt kvótát.

A játéknak két üzemmódja van: a normál játék és az ún. challenge mód. Utóbbival külön-külön játszhatunk a pályákon, s rekordokat döntögethetünk. Nem ér véget a játék egy bizonyos teljesítmény után – pontosabban csak akkor ér véget, ha már túl sokat hibáztunk.

Mindkét üzemmódban választhatjuk Asterixet és Obelixet is, sőt mindkettejüket is – tehát van kétjátékos mód is. Utóbbinál egy kicsit szélesebb látószögben látjuk a terepet. Ennek ellenére megeshet, hogy az egyik szereplő lemarad: ilyenkor jópofa módon kiáltoznak egymásnak hőseink.

## Allig értékelhető

Hát bizony jobban is fel lehetett volna használni a mozi-licenct: efelől senkinek nem lehet kétsége. Elképesztően ötfeltszegény és egy-sikű játékot hoztak össze a Tek 5-

nél: komolyan mondom, a régi kvarcjátékok színvonalára süllyedtek le. Csakúgy, mint hajdanában a kis kvarcképernyőn: néhány fázisból áll a program mozgalmassága – a 3D-s grafika pusztán csak körítés. Baloldalt, jobboldalt, középen kell elkapni valamit: ezeken a lehetőségeken kell "végigzongoráznunk", és azzal kész...

A játék grafikájától sem lehetünk túl boldogok. A helyszínek még

rendben vannak (jópofa például az éhes csűrhe, amint verl az asztalt és óbégat a pincér után), de maguk a szereplők elképesztően silányak! Az animációk közel sem olyanok, mint mondjuk az Asterix rajzfilmekben, ezért nem igazán adják vissza a lendületes pofonok látványát. A legionáriusok kirepülnek a sarujukból, de az effektus nem annyira vicces, mint amennyire lennie kéne. A játék legvégén a többfős csapatoknál ráadásul már ahhoz is lusták voltak a készítő, hogy 3D-ben dolgozzák ki a szakaszokat: csupán 2D-s sprite-okat püfölköztünk.

Az Asterix & Obelix take on Caesar az eddigi leggyengébb Asterix játék – szégyen, hogy pont a filmátíráttal kellett ezt művelni. Annyira harmatos, hogy azt már nem lehet azzal magyarázni, hogy "az alsóbb korosztálynak készült". Még egy öt éves gyerek is végigjátssza egy óra alatt: gyerekjátéknak is vérszegény.

V.Z.



A varázsfőzet míg én is jó – még a katapult sem okoz fejtájt

**külsin/belbees**

EGYENYISSAG  
TÁRSZÁRTOSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

**summa summarum**

Szégnyetlenesen primitív anyag  
– 3D-s grafikába burkolt  
kvarcjáték

**végítélet**

**35%**



# A MAGIX

★ MINDIG MÁS, DE MÉGIS UGYANAZ...

Úgy gondolom ez a cikk meg érdemel néhány gondolatot! Mint annyi más dologban, a "Fülbe-való" kérdésében is megosztottak az olvasói vélemények. A "minekezz", és a "húdejóhogyvan!" között tégy most igazságot főszerkesztői (Megpróbálok.)

A Csevizben már részlegesen említettem, most egy kicsit bővebben elmagyarázom, hogy a véleményünk szerint hogyan fér be "a PC játékokörültek magazinjába" ez a sorozat. A 70-es évek zenéjén nőtem fel, amikor még a zenészek rendelkeztek valódi hangszerek tudással. Nem lehetett sumákolni, ismeretlen fogalom volt a playback fellépés, és még csak eszünkbe sem jutott, hogy a színpadon vonagló ügyeletes macának a háttérből ad a tátozáshoz kíséretet egy béhang. A Deep Purple, vagy a Black Sabbath koncert felvételeit lelassítva hallgattuk, egy háromsebességű, szalagos (és már sztereó!) Tesla magnón. Csodáltuk, és igazából csak lelassítva hallottuk meg, hogy a vad tempóból kihámozódnak a metronómhoz igazítható szabályos triolák, hogy a polgárpukkasztó hangzásban is mennyire a helyükön vannak a zenészek, és a hangszerek. Miattuk jártunk zeneiskolába, hittük, reméltük, hogy egyszer talán a helyükre léphetünk. Aztán a disco-korszak beköszöntével a lényeg áttolódott a "csomagolásra", és egyre lényegtelenebbé vált, hogy mennyit tud, aki a közönség elé lép. Az elektronika gyors fejlődése pedig odáig züllesztette a slágerzenét, hogy a "félévre szóló sztároknak" többnyire már semmi közük sincs a zenéhez. Nemezszer jegyeztük meg haveri körben, hogy bizony, ha lenne egy "szintink", ennél különb szerzeménnyel is elő tud-

nánk rukkolni talán! Aztán lett egy Amigánk, amin már alkalmunk nyílt bizonyítani, hogy ha zenét még nem is szereztünk, az utóhangszerezéssel feljavíthatunk nem egy produkciót. A PC-korszak kezdetével sokáig háttérbe szorult a próbálkozás a házi zenélgetéssel, de a mostani technikával már megint ott vagyunk, hogy kikapcsolódásként nem egyszer zenebarkácsolással játszodozunk. Felnőtt játékká vált tehát a zene, amit előbb, vagy utóbb mindenki, ha többször nem is, de legalább egyszer kipróbál. A következő, ismertetésre kerülő programokkal már a "szintink" is a kezünkbe került, aki tehát tehetséget érez magában, elkezdheti a bizonyítást!

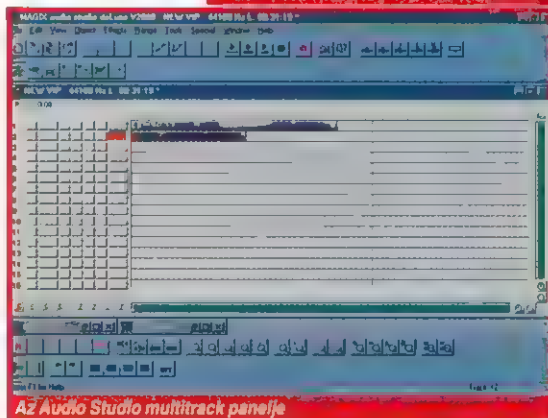
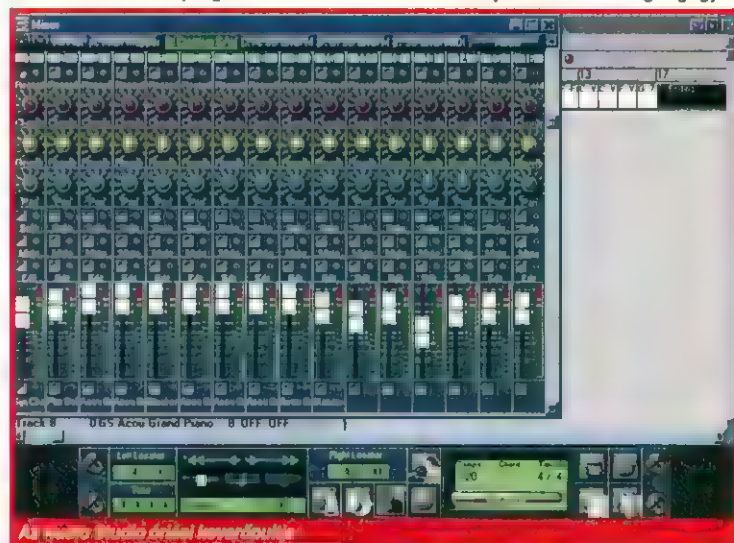
A következő programismertető nem lesz könnyű olvasmány, de ha a végéig nem is, a bevezető részt mindentféleképpen érdemes elolvasni! Érdekes áttekintéssel kezd KeFe a leírását, amely tartalmával illik mindannyiunknak tisztában lennünk. A programajánló pedig már kifejezetten azoknak szól, akik különb zenére vágyanak, mint amivel bombázzák füleinket nap, mint nap, a különböző kereskedelmi rádiók...

(Sz.JVC.)

Annak idején mikor kezdett kialakulni a házi számítógépes zene, itt persze nem az ATARI által vezérelt szintetizátorokra gondolok. Az első, és igazi zeneprogramok a Commodore Amigára jöttek ki. Ennek a gépnek már megvoltak az

44kHz-es mintavétel is, de a dinamika és a jel/zaj viszony már/még nem. A mostani hangkártyák 98-100 decibeleles jel/zaj viszonyát tekintve, már kissé elavultnak tekinthető. A másik probléma a memória mérete volt. Hiába volt a CD minőségű mintavétel, ha a maximális memória 512Kbyte vagy 1Megabyte. Így az egyes zenékben a hangszerek mintavételi frekvenciáját 10-11kHz-re kellett korlátozni, ez persze a minőség rovására ment. A fávörít zeneszerző programok akkori-

A múlt havi E-Jay bemutató után, most is hasonló kaliberű "házi zeneszerző" programokat fogok bemutatni. Az első, a **MAGIX Music Studio**, amely egy harddisk recorder program és egy MIDI sequencer egyben. A második a **MAGIX Music Maker de Luxe V 2000.**, amely ahogyan az elődei is, egy loopokra épülő zene-program. A harmadik csoda a **LiveAct V2000**, amellyel élő produkciót adhatunk elő, az előre rögzített hangmintákból. Utoljára maradt a cég legeg-



yszerűbb, de a legjobban használható programja a **Dance Maker**.

A **MAGIX Audio Studio** (A program egyik része.) maximum 16 csatornát kezelő HD recorder. A program egy igen jó használható Wav és Video szerkesztő opcióval is rendelkezik. Bemenetként fogadni tudja az SP/DIF és AES-EBU digitális szabványú jelforrásokat. A multitrack recording lényegében egy házi digitális stúdió valódit meg. Egy adott zeneszámhoz a hangszereket, pl. gitár, ének külön-külön játszhatjuk fel, és a 16 csatornás végeredményt, egyszerre játszhatjuk le. Tehát a programunk megfelel egy 16 csatornás stúdiomagnónak. A nem de Luxe verzióban csak 8 csatorna rögzítésére van módunk. Most nézzük a HD recorder funkcióit. A csatornák mintavételezési frekvenciái 22kHz-től egészen 48kHz-ig terjednek, természetesen az adott frekvencia minden csatornára érvényes. Ha rendelkezünk elegendő memóriával, akkor a mintavett sávokat nem szükséges a winchesteren tárolni, praktikusabb a ramban editálni, mivel az jóval gyorsabb. Az SP/DIF vagy analóg bemeneten érkező jelet Osci/Corel ikonra kattintva figyel-

alapvető paraméterei az "igényesebb zenék" elkészítésére. Már rendelkezett 4 audió csatornával, és a mintavétele 44kHz volt maximálisan, természetesen mindezt 16biten. Akkoriban azt mondtuk, hogy ez a CD minőség, (és annak is hallottuk – Sz.JVC.) ma már tudjuk, hogy ez nem teljesen igaz. A 16bit tényleg meg volt, a

ban az ún. trackerek voltak, ahol a rövidre vágott hangszerekből, tehát nem loopokból készítették a zenét. A mostanság népszerű loop based zeneprogramok (Magix, E-jay) már nem egy-egy hangszert használnak, hanem egy szekvenciát, amelyet egy, avagy több másikkal egyszerre (Szinkronban és azonos BPM-en) lejátszva kapjuk a zenét. Régen ez csak a memória mérete miatt nem volt lehetséges, mert egy mostani komoly 44kHz-en mintavett dob szekvencia akár fél – egy megabájtot is elfoglalhat, ami az akkori gépek teljes memóriája volt.







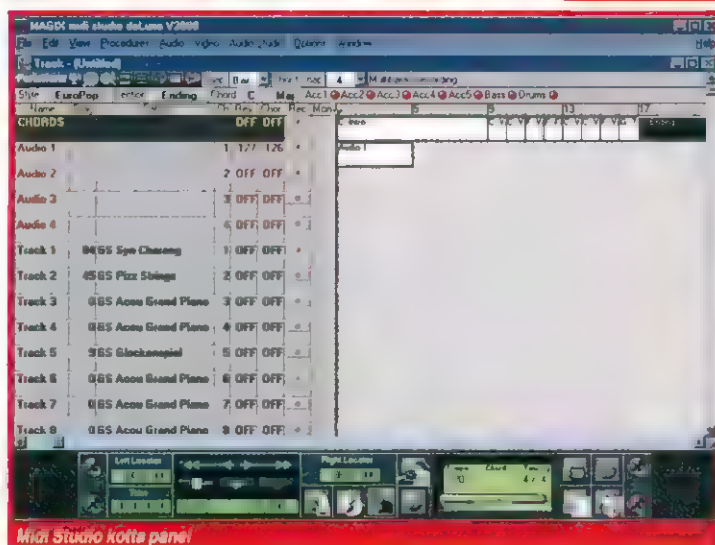
Event, Score, Drum menüpontokkal változtathatjuk. A kotta lépésszámánál 2,4,8,16,32-es értékek közül választhatunk. A saját, vagy még létrehozandó kották szerkesztését szintén a View menüben találjuk meg. A program fő erőssége a Mixer pult, ahol az összes Midi, Wav, Chord jellemzőit állíthatjuk, a zene lejátszása közben. A pult mellett úgy érezhetjük magunkat, mintha egy nagy stúdióban dolgoznánk. A programhoz mellékelt hangminták elég zajosak, és a minő-

het-jük meg. A monitor ikon kijelölésével a beérkező jelet decibeles skálán is vizsgálhatjuk, így az optimális jelszint belátható, és a torzítások is elkerülhetőek lesznek.

A Media menüben (Avi/MIDI link) egy adott Avi fájlból az audio részt kimenthetjük Wav-be, vagy esetleg egy másik, persze azonos hosszúságú hanggal cserélhetjük ki. A program képes rögtön CDDA track-et grabbelni, így megtakaríthatjuk a digitalizálási időt és a hangminta sem fog veszíteni a minőségéből. A bevitt sávok effektvezésére is nyílik lehetőségünk (Igaz nem realtime-ban.) használhatunk többek között: dinamika kompreszort, zenetést, visszhangot és a sávokat amplitúdóban normalizálhatjuk is, ez akkor hasznos, ha több hangforrásból készítenk felvételeket és az adott források hangereje nem konstans, ezt az effektet használva a hangmintáink amplitúdója azonos lesz. A program elboldogul a DirectX plug-in-ek használatával is, ez azért pozitív, mert az igazán jó effektek erre az API-ra jönnek ki. Az elkészült, masterelt felvételeinket rögtön Wav fájlba is exportálhatjuk, amelyből elkészíthetjük a saját zenei anyagunkat tartalmazó audio cd-t. A másik program a Music Studiódin belül a **MAGIX Midi Studio** lényegében egy midi sequencer, ami 128 Midi csatornát és emellett 16 audio sávot képes valós időben kezelni. Természetesen mind a Midi mind pedig az audio sávokon realtime effekteket alkalmazhatunk, melyek a következők: Echo, Reverb, Delay, EQ. A Midi

sávokat egyszerűen bedobálhatjuk a szerkesztő ablakba. Az elkészült zenénk mellé akár egy Avi videó klipet rendelhetünk, amely az adott zene BPM számától függően változik. A program rendelkezik külső Midi szinkron opcióval is, amely akkor lehet fontos, ha több számítógépet, vagy Midi-t használó eszközt kötünk össze, így az adott bankok és sequencerek szinkronban tudnak üzemelni. A kotta varázsló segítségével lehet egy adott zenemű komponálásában, amely többféle előre programozott dallamot tartalmaz, a diszkótól a technóig. Az így elkészített alapot, már csak a saját hangszereink

and Drop). Alapból bekapcsolhatjuk a Delay effektet, amely 127 lépésben állítható. Az audio sávra kétszer klikkelve egy menü tűnik fel, ahol az adott sáv színét, összes effektjét, és hangerejét állíthatjuk, emellett még egy háromsávú equalizer is található. A Midi sávra vagy kottára való klikkeléssel, szintén az adott sáv jellemzőit láthatjuk, és itt az



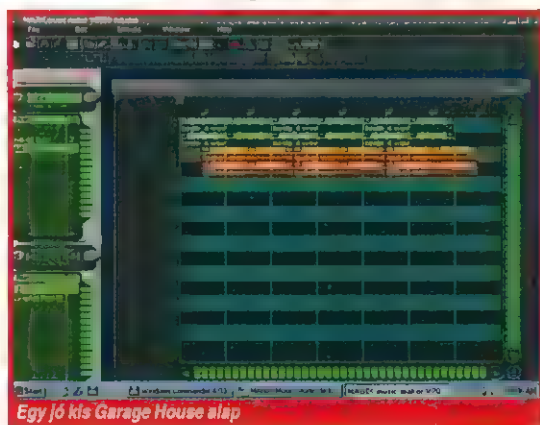
Midi Studio kotta panel

alkalmazásával, vagy a kotta szerkesztésével színesíthetjük. Az előre elkészített alapok száma eléri az ezret. A patternek kialakításánál egyaránt használhatunk Midi kottát, vagy a Music maker-ből származó loopot egyaránt. Most nézzük a kottamező felépítését. A mezőben háromféle formátum engedélyezett, ezek: Wav, Midi song-ok és az általunk elkészített kották. A felső 8 vagy 16 sáv mindig az audio (Wav) loopok vagy teljes CDDA sávok számára fenntartott hely. Az adott wav-file elhelyezése egyszerűen egy bedobással kezdődik (Drag

equalizer kivételével minden effekt beállítható. A kiválasztott midi csatornán szerepel a választható hangszerek neve. Ha erre klikkelünk kétszer, akkor egy nagy felsorolásból (Az adott midi bank) a nekünk szimpatikus hangszert választhatjuk ki. A program nagyon sokféle Midi bankot tud kezelni, csak néhány az ismertebbek közül: General Midi, Yamaha XG, Roland JV-80, KORG M1. Ennyi midi bankot egyetlen hasonló program sem tartalmaz! A zenei kotta szerkesztését a View menüben végezhetjük el, az előre megírt Midi dallamok jellemzőit a Piano Roll,

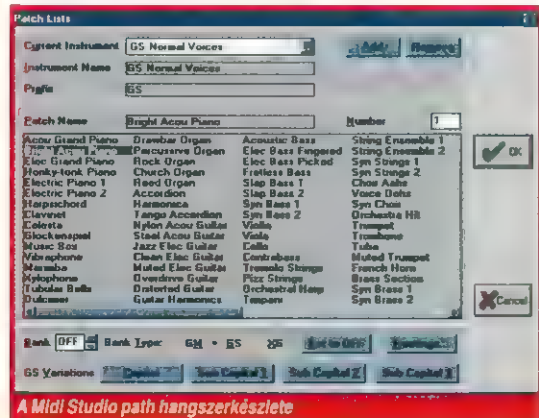
ségük sem túl jó, de a kiegészítőként kapható Sound Pool lemezekre ez már nem vonatkozik, ezeken igen változatos. Pl.: Hip Hop, Acid Jazz, Ambient stb. zenei anyag van, amelyben biztosan mindenki megtalálja a neki kedves hangmintát. Mindent összevetve szolgáltatásait tekintve nem egy Cubase, de aki most ismerkedik a számítógépes zenéjellel, annak számára ez kiváló lépéscsók lehet.

**A MAGIX Music Maker de Luxe V 2000.** Elődjéhez képest csak a színeiben mutat újat. A 2000-es design egy kissé zavarossá tette a programot, minden eddigi feliratos gombot egy kis ikonnal helyettesítettek, a jobb érthetőség kedvéért. A play gomb eltűnt a panelről, csak menüből lehet elindítani a megalkotott zenét. Az alkalmazott



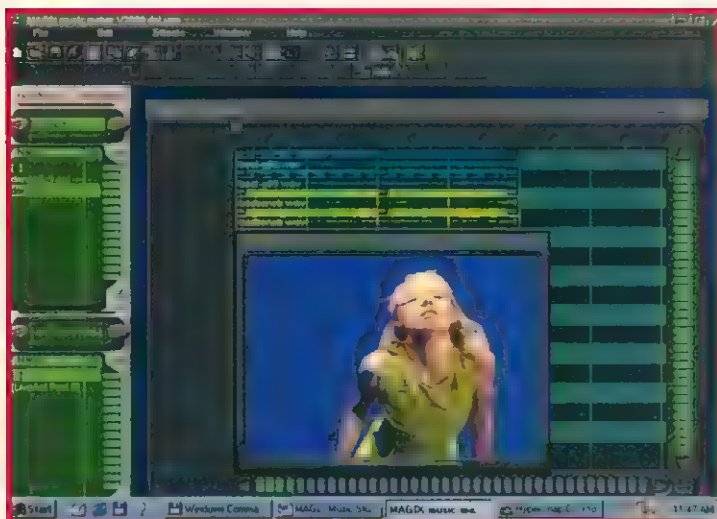
Egy jó kis Garage House alap

effektek száma némi növekedést mutat, ezek: Volume, Distorsion, Reverb, Echo, Filter, Normalize, Surround, Gater, PitchShifter. A szerkesztendő zenénket maximum 32 csatornán tudjuk megszólaltatni. A főképernyőn a baloldali ablakból pakolhatjuk be a Midi dalokat, vagy a Wav



A Midi Studio path hangszerekészlete





**Ez még mindig a Music Maker – de a hölgy is Igencsak „de Luxe”:-)**

fileokat. Lehetőségünk nyílik a zenére szinkronban táncoló hölgy előadására is. A klipet ugyanúgy dobjuk be egy üres helyre, így a videót képenként szinkronizálhatjuk a zenéhez. A másik módszer a fenti menüben található filmkocka. Ehhez a panelen tallózzuk az aktuális Avi fájlt. Beállíthatjuk, hogy csak a zene alatt történjen lejátszás, vagy esetleg azon kívül is. A blue box technikával felvett videók hátterét az Avi/Bitmap effects menüben találjuk. A blue box nem teljesen tökéletes, néhol látszik a táncos árnyéka és mindenféle szemét a szobában. Az elkészült mixet arrangement formátumban (Ezt még később editálhatjuk) és a végleges wav formátumba exportálhatjuk ki. A programban a külső Midi szinkronizáció is megoldott. Sajnos

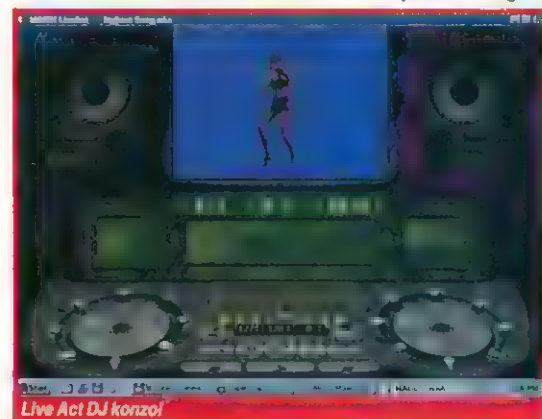
a programban csak az előre elkészített hangminták használhatók, mert az egyes sávok BPM szinkronizációjára még nincs gyógyír. De semmi probléma, mert nagyon sok kiegészítő sampler lemez érkezik a programhoz. Ezeket a Sound Pool néven találjuk meg, de a Live Act Pool lemezei is nagyon jól használhatók a programhoz. Kiváló kis

program,  
bár még  
lenne

rajta mit fejleszteni, ha sok sampler lemezzel rendelkezünk, akkor biztosan nem fogunk idő előtt ráunni.

A **LiveAct V 2000** a mostanság igen népszerű valósidejű mixer programok, közé tartozik. Ilyen volt az első DJMaster is, melyet már továbbfejlesztve, mára már képes mp3 fájlokat is betölteni, ami azért praktikus, mert így aránylag sok hangmintát tárolhatunk relatíve kis helyen. Mivel a mixelésnél a legfontosabb momentum a zenei választék, ugyanis két darab LP koronggal nem mehetünk el, egy buliba zenélni. Ez a program is valami hasonlót próbál mutatni. A program háromféle mintavételezési frekvencián működik 8bit 22kHz, 16bit 22kHz, 16bit 44kHz ez természetesen a

hangszer lejátszását beállíthatjuk synch-módra (A hangszer lejátszása szinkronban indul, a többi hangszer lejátszási állapotának megfelelően.) a One-shot módban a hangszer csak egyszer kerül lejátszásra (Ha az egérrel ráklikkelünk.) a Play Looped módban a hangszer végtelenítve (Loopolva) lesz, viszont ilyenkor nem tudjuk bekapcsolni a synch funkciót. A hangszer lejátszása elindulhat egérre, ezt a Mouse/Joystick mód bekapcsolásával érhetjük el, vagy pedig a Keyboard/Midi opció bekapcsolásával billentyűzetre. Az automatic BPM adaptation menüben a BPM kalibrációt végezhetjük el, amely vagy ez fixen beállított értékhez képest húzza a hangszereket, vagy pedig az előzően lejátszott hangszerhez képest. A DJ



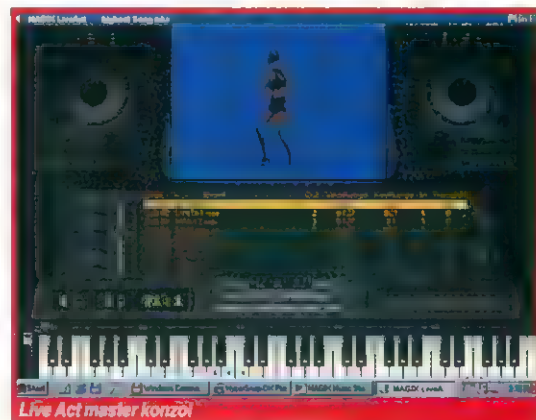
**Live Act DJ konzol**

pulttra visszatérve a hangszerek betöltöttségét a büttyök kékre változása jelzi, amely lejátszás közben rózsaszínre vált. A középső ablakból közvetlenül is tudunk hangszereket átpakolni a büttyökre, akár menet közben is. Az összes panelen a bal oldali ablakban tallózha-

kisebb teljesítményű géppel rendelkezők számára jelent csak megnyugvást. A program háromféle pulttal rendelkezik ezek a DJ, ROCK, MASTER. Most vizsgáljuk meg a DJ pultot. A képernyő két szélén egy-egy darab CD lejátszó található, amelyek körül 2x 8 darab büttyök található, a büttyökhöz rendelhetjük majd a lejátszandó hangszereinket. Tehát összesen 16 darab hangmintánk lehet egyszerre a pultban. A büttyöt az egér jobb gombjával aktiválhatjuk, ekkor egy menü ugrik elő, amelyen az adott tárolóhoz rendelt hangszer paramétereit láthatjuk, illetve módosíthatjuk. A Load sample-vel tölthetjük be hangszereinket a program CD-ről, vagy egyéb kiegészítő lemezeiről. A Free Sample ikonnal törölhetjük az aktuális hangszert a tárolóból. A hangszert rögtön meg is hallgathatjuk, ellenőrizhetjük / beállíthatjuk a hangerejét, a balanszát a mintavételezési

tók a betöltendő loopok. A jobb oldali ablakban pedig mindig a kész elmentett mixeket tölthetjük vissza. A középen található equalizer kijelző alatti csúszkával a balanszt tudjuk szabályozni. A többi gomb, ismerős lehet akármelyik magnóról, a felvétel elkészítése után a lemez ikonnal menthetjük el az alkotásunkat. Ropant érdekes, hogy az egész program angolra fordítása után, a töltés és mentés ablakok még mindig németül jelennek meg. A ROCK pult nem hoz semmi újat, csak a kialakítása más egy kicsit, viszont a balansz csúszka hiányzik. A MASTER pult teljesen más, itt már egy billentyűzetet is találunk, amellyel kisebb groovokat játszhatunk be. A billentyűzet kiosztása a szintetizátorokhoz hasonló, tehát nem csak egy hangszer hangja található meg a billentyűzeten, hanem az ahhoz a bankhoz tartozó összes. A középső ablakban a bepakolt hang-

frekvenciáját, elengedési idejét és természetesen a hangminta lejátszási idejét. A Play parameters menüpontban a szinkronizációs paramétereket állíthatjuk be, mert mixelésnél erre nagyon szükség van. E paraméter nélkül a "zene" csak idegbeteg kalimpálásnak hatna. A



**Live Act master konzol**



## Hall of Fames

Ők a Magix programok állandó karakterei, ezért megérdemelnék egy kis figyelmet.



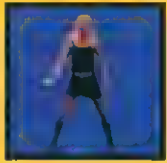
Ambient hangszerek



Electro & Trance hangszerek



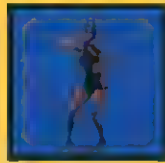
Garage House hangszerek



Rock & Industrial hangszerek



Neki még nincs munkája, de így ránézésre tuti befutó



Ő csak egy beugró, talán jövőre felkerül egy sample CD borítóra

szerek listája látható, a kijelzőről leolvashatjuk az aktuális hangszer időbeli fel és lefutását, a billentyűzeten lévő helyét. A Velo és Sfx menüpontokat csak akkor tudjuk kihasználni, ha ütés érzékeny Midi billentyűzettel rendelkezünk. A Midi menüben a külső Midi eszköz által használt csatornát, és hangszerbankot választhatjuk ki. A billentyűzet melletti csúszkával, a master hangerőt tudjuk állítani. És most következnek a Magix programok történetében valaha legyártott legjobb "táncika editor" leírása. Táncika nélkül nem Magix termék a Magix termék. Ezzel most is így voltak, csak most megspékeltek egy kis effekt stúdióval a jól megszokott editort. Gondolom erre a lépésre azért szánták el magukat, mert már mindenki unta azt a pár darab lányt, aki az összes, a Magix által kiadott programban szerepelt. Az Open Avi-val a megjeleníteni kívánt fájlt tölthetjük be, a Free Avi-val pedig az aktuális mozi törölhetjük az editáló ablakból. A video mixing opcióban választhatjuk ki Mix (amely az adott alapképre másolja a videót) Stamp (Nem kell rosszra gondolni!) itt a hölgy bélyeg nagyságúra zsugorodik. Ezen kívül még van Bluebox1, Bluebox2 effektus, amellyel akármilyen háttérrel varázsolhatunk a táncos hölgy mögé. A BlueBox2 effekt az egyhez képest sokkal simább képet ad. Továbbá a

repertoárban van még Black Box és White Box videó mixelés is. A pillanatnyi effektet a baloldalon az ablak alatti playerrel nézhetjük végig. A playback-Options ban a lejátszásra vonatkozó



paramétereket állíthatjuk be, amelyek: play continously (A zenétől függetlenül történik a videoklipp lejátszása.) Play steps (Itt a lejátszás közbeni filmkockák számát adhatjuk meg, ez az egyes lejátszott filmkockához viszonyított szorzó szám.) a looped menüponttal végteleníthetjük a lejátszott videót. A Stepwith (frames) opcióban az átugrandó frame-ek számát adhatjuk meg. A Sample button effects-el az hangszereket tartalmazó butyókhoz vagy egy adott effektet, vagy egy adott idő intervallumot állíthatunk be, mivel a mellékelt videók frame-ekre vannak osztva, és a különféle mozgatsorok

különböző időpontokban jelentkeznek. De ha igazán extrát akarunk, akkor mindkét effektet aktiváljuk. Az effektek a következők: Reverse Play, Symmetry horizontal, Symmetry vertical, Kaleidoscope, Inverse color, Grayscale, False color

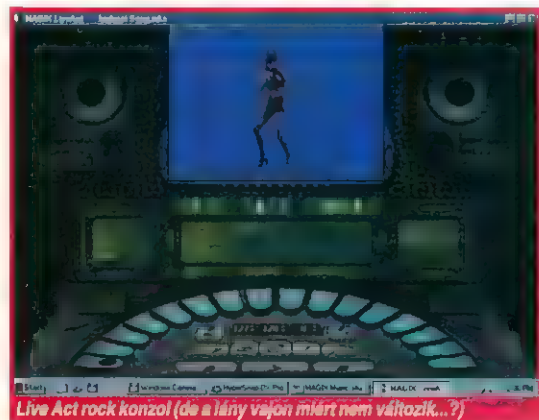
1,2,3, Quantize L,M,H, Mirror horizontal, Mirror vertical. A táncikáló néni berakásakor néha érdekes csúszások jelentkeznek, volt olyan eset, hogy a play gomb megnyomása után a zene csak fél perc múlva szólalt meg, miközben a hölgy vidáman lejtette a maga táncát. Néha-néha becsúszott egy-egy kellemetlen loopolás, amely szerintem az esetleges hallgató közönségből hangos röhejt fakasztott volna ki. Most néhány szót a program gépigényéről, Pentium 200 Megahertz órajel alatti gépeknél a 22kHz mono, a Pentium 200 Megahertz körüli és 32Mega rammal felszerelt gépeknél a 22kHz stereo, a Pentium II-es osztályba tartozó és 32Mega rammal

nénk bepakolni, és a név alapján még nem ismerjük, hogy mi is az, és hogyan szól, és egyáltalán illik-e a



most lejátszott zenéhez. Ezért lenne esedékes egy másik hangkártya kezelése, mert akkor azon meg tudnánk hallgatni a következőleg lejátszandó hangmintát. Szerintem éppen ezen a kis hibán csúszott el a program, mivel a következő zeneszám meghallgatása nélkül nem képzelhető el egy élő DJ műsor sem.

A Dance Maker a Music maker ropant mód leegyszerűsített változata, amely menü teljesen egyértelműek és érthetőek. A sávok száma itt is maximum 16, az effektek is ugyanazok, de itt a DirectX és a többi realtime effektről el kell feledkeznünk. A mixerben 4 sztereó csatorna, és egy master csatorna mixelését tudjuk elvégezni. A realtime effektek helyett kaptunk viszont egy ótsávos equalizert, amely 100Hz-től egészen 10Khz-ig működőképes. A sávok felbontását vízszintesen, és függőlegesen kicsinyíthetjük és nagyíthatjuk a jobb felső, és a jobb alsó sarokban lévő +- jellel. A Scan CD opcióval a hangszereket tartalmazó cd-ről egy azonnal áttekinthető listát kapunk. A Wizzard opció sok segítséget nyújthat a zeneiállással még csak most ismerkedőknek, mivel ezzel a funkcióval eddig még sohasem hallott, igen kiváló dalokat komponálhatunk (Csak ne mutassuk meg senkinek, mert igen gyorsan az elmegyógyintézetbe kerülhetünk). A varázslót (amennyiben férfi) mindenki csak saját felelősségére próbálja ki. A siker teljes használatához válasszuk ki kedvenc stílusunknak, leginkább megfelelő hangszerekészletet, majd válasszuk ki a komponálandó zenerészt, itt választhatunk: bevezető, refrén, átvezetés, és befejezés közül. Az Add new ikonnal adjuk hozzá az aktuális hangszereket tartalmazó listához. Ha kedvünk tartja, akkor egy teljes zeneszámot is megtervezhetünk egy lépésben. A loop ikonnal a maximálisan generálható loopok számát állítjuk be. Az igazán Hardcore hangzást csak a Random gomb egyszerű megnyomásával kaphatunk, előtte viszont ne felejtsük el egy igényes Bassdrum beállítását. A mellékelt hangminták közül különösen szimpatikus volt számomra, annak a férfinak a vokálja, akinek egy "beöntés utáni" földön kívüli hangot sikerült kihoznia torkából. Ezt a bizonyos hangmintát a Cdn a Dance\ID-House\Vocals\Voc17-4.wav helyen találhatjátok meg, érdemes meghallgatni. Ne hagyjátok ki!



Live Act rock konzol (de a lány vajon miért nem változik...?)

KeFe



# SZÖSSZENET

A múltkor olvastam valahol, hogy az interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni! Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% átbongészéséhez egy emberélet sem elég! Hát ha tudunk egy kicsit segíteni...

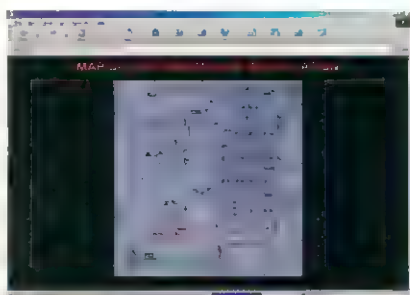
Amikor néha a TV elé keveredek, és véletlenül pont egy X-Akták epizódot adnak, elmerengek, hogy ennek a dolognak mennyi a valóságalapja. Nem vagyok UFO hívő, sőt, a természetfeletti dolgokban sem hiszek igazán. De egy dolog biztos: "Nem zörög a haraszt, ha a szél nem fújja". Hosszabb kutatás után akadtam rá a következő oldalra, amely pár órányi tanulmányozás után fokozott "szájtátást & arcleesést" eredményezett nálam. Az Area 51 Research Centerben magyarázatokat fogsz találni. Minden kérdésben, ami ezzel a témával kapcsolatban felmerülhet. Az alpnál kicsivel erősebb agoltudás nem árt a néha szakszövegbe hajló tényfeltáró cikkek megértéséhez, de higgyétek el, megéri! Nem is az UFO meg az Area 51 itt a lényeg, hanem az, hogy a cikkek szerzői létező nevekkkel és megtörtént, BIZONYÍTOTT tényekkel dobálóznak.

Nem tudom, de az agyam leghátsó zugában egy hang azt mondja, hogy a készítőik tudnak valamit! Lehet, hogy nem is UFO-k repkednek Las Vegas környékén, hanem titkos katonai masinák? Lehet, hogy tényleg vannak árnyékkormányok? Meg

akarod ismerni a titkos csoportok és ügynökségek felépítését (például a Metal Gear Solid-ból ismert DARPA-ét)?

Tényleg vannak az USA-ban titkos koncentrációs táborok?

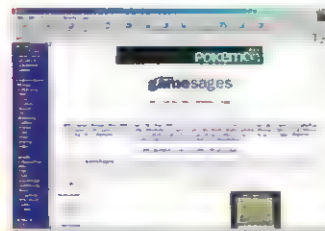
Szűrőzz el a <http://www.ipcress.com/area51/> címre, megtalálod a LEHETSÉGES választ.



Csalni nem szép dolog, de néha nincs más lehetőség, hogy lenyomj egy játékot.

Ha ilyen kellemetlen helyzetbe kerülnél, látogass el a

[www.cheatsearch.com](http://www.cheatsearch.com) nevű helyre, ahol 13200 különböző csalás van az adatbázisukban,

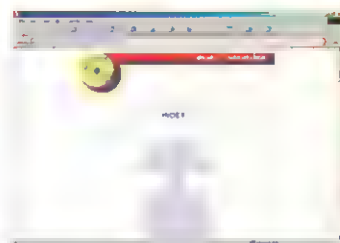


mindenféle géptípusra.

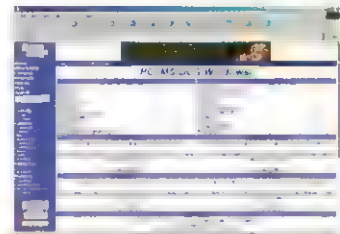
Ennél egy kicsit komolyabb oldal

a [www.gamelfags.com](http://www.gamelfags.com), ahol végigjárszások is találsz a hosszabb lélegzetvételi játékokhoz

– nagyon gyorsak a fiúk, a programok megjelenése után szinte napokkal már megtalálod a



teljes leírásokat. De a legkomolyabb az összes közül a <http://sages.ign.com/>, ahol az ÖSSZES létező géptípushoz találsz csalásokat, még az ősi öreg Atari 2600-ashoz és a játéktérmi masinákhoz is!



"Csak a halál a biztos" – mondja mindig drága nagymamám. Egészen mostanáig hittem neki, de most mintha megint látszana ez a tétel. Látogass el a <http://www.r-i-p.com/content.htm> címre,



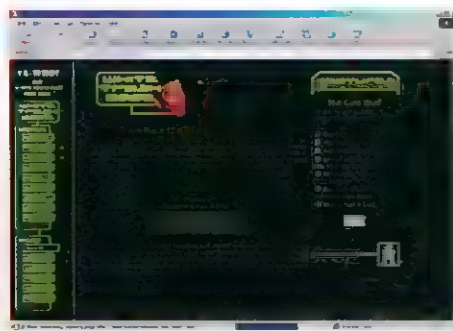
ahol temetést, hamvasztást, meg hasonló enyhén szólva MORBID mulatságokat rendelhetsz meg barátaid, ismerőseid, és ellenségeid számára. Persze az sem baj, ha még élnek. Úgyis azt mondják, hogy akinek még életében haláhirét kellik, az soká fog élni. A nagy eseményről természetesen értesítést is küldhetsz mindenkinek, hogy ők is osztozhassanak fájdalomban...



A Planet Hollywood és a Hard Rock Cafe már a könyökünkön jön ki. A csőd szélén áll mindkettő, Bruce Willis hamburgere állítólag vékonyfósást okoz. Ki a rákot érdekel a modell bábik Fashion Cafe-ja? Inkább a bájakat mutogatnák ingyen és bérmentve a férfinelépek. Menjünk inkább egy TÉNYLEG baba helyre, a

<http://www.whitetrashcafe.com/> mulatóba, egy kis amerikai humort csemegezni! Az ajtónálló Joey (pincér?) rögtön az asztalodhoz kísért, ami lehet nemdohányzó, passzív dohányos, vagy aktív dohányos. Ajánlom a passzív asztalt, mert itt anélkül is szerezhetsz tudórakat, hogy egyáltalán rágyújtanál! Miután helyet foglaltál, tanulmányozd át az állapot. Előételnek egy kis "Limp Bizkit féle kukoricátál" (KoRn, heheh)? Utána esetleg egy "Rágógumi-bandák menüje" (Brittney spárga Spears, rajta Backstreet babok, hozzá Christina agavé Aguilera, köretnak "N'Stinky" chips)?

Ha a kisöcséddel érkezel, neki mindenképpen "Csokoládés hangyákat" rendelj – a kőlykök imádnak turkálni a kajában, ezzel meg órákig elszórakozhatnak, miközben kivadásszák a csoki masszából a kis

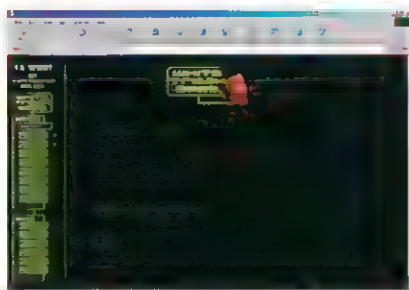


ízeltlábuakat. Nagyító

mellékelve!

Mindezek mellett millió más dologból is válogathatsz, csak el ne vessz!

Különböző haláli videókat nézhetsz meg (a Star Wars-ot figyelmedbe ajánlom), és kipróbálhatod a Star Wars kávéház ételapján kínált csemegéket is.

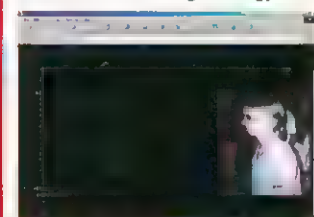


Szerintem ha azt mondom FOCISTAHAJ, mindenkinek ugyanaz a kép ugrik be – 15 évvel ezelőtti Balatonpart, tízdekás NDK turista, hirdelenszöke, felül tüsi rőzse, hátul bőven nyak alá érő pikkely.

A legjobb az egészben, hogy ez a pusztulat viselet még mindig dívik.

A <http://www.mulletsgalore.com/>

címen egy csomó ilyen barmot megcsodálhatsz! A készítőik beélesített kamerákkal járják Amerikát, nehogy egyet is elszalasszanak. Fel vannak sorolva a különböző "focistahaj fokozatok" és mindig van egy "heti

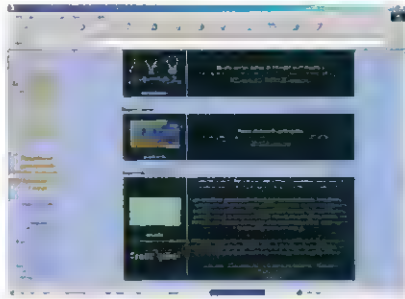


csemege" is. Az áldozatok általában értékelve vannak a "köcsögségi" listán, és ami a legjobb, minden focistahaját viselő barom szanaszét van marva és savazva! Mivel a pornóvilágban egy időben ez a hajszerkezet erősen menő volt (kábé 1974-1981), ezzel a témával külön is foglalkoznak.

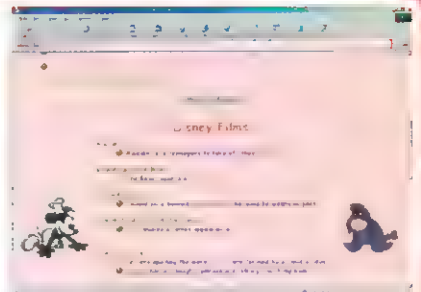


Többször éreztem már, hogy hiába jönnek itt egyre-másra a különböző csodajátékok, valahogy egyik sem az igazi. Tele a batyum a mostani programokkal, na! A jó öreg Commodore 64 volt az isten, ez számomra tény. Ha újra akarod élni nosztalgikus élményeidet, esetleg össze akarod gyűjteni az összes régi játékot, vagy egyszerűen csak szórakozni akarsz egy kicsit, nézz el a <http://web.externet.hu/sk/c64> magyar emulátor oldalra, ahol bombasztikus C64 játékgyűjteményt találsz. Persze itt vannak az emulátor programok is, meg minden, ami a játékok futtatásához kell. Külföldi viszonylatban érdemes ellátogatni a <http://td.simplenet.com/c64/games> helyre, ahol szintén temérdek játékot találsz C64 emulátorodhoz.

Ha jól emlékszem, egyikünknek sem volt meg a C64-es történelem egyik legmisztikusabb és legokosabb programjának, a The Pawn-nak második oldala – itt ezt is megtalálod! Ha esetleg elakadnál, itt <http://www.crosswinds.net/~am/gagames/ms.pawn.htm> találsz egy nagyon kellemes kis leírást hozzá.



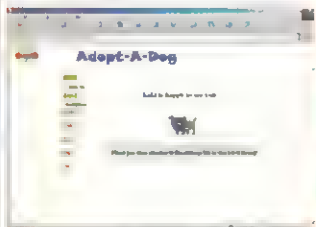
Biztos te is hallottál már róla, hogy a Disney-nél vannak olyan barom rajzoló, akik különböző állatságokat (de lehetőleg a kézügyüket) rejtene el a kölyköknek szóló rajzfilmekben. Persze ezek szinte megtalálhatatlanok, hiszen repülne mindenki, akire ilyen "istenkáromlást" rá lehetne



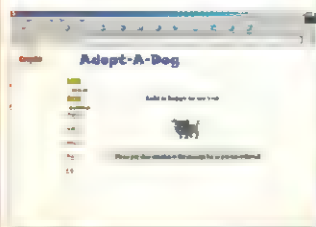
bizonyítani – cseppet agyonvágná a Disney hírnevét, ha kiderülne, hogy igaz. A <http://snopes.com/disney/films> oldalon olvashatsz a pletykákról – és amelyik bizonyíthatóan létezik, arról képet is találsz itt.



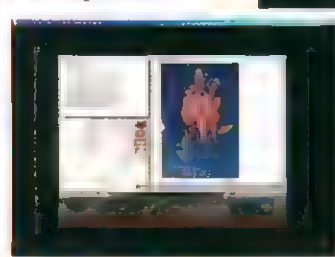
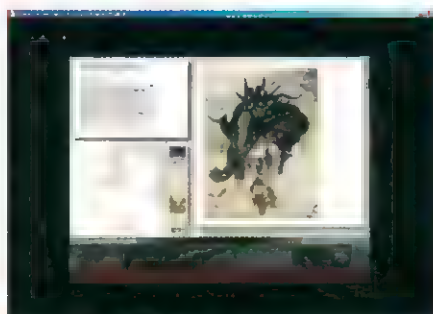
Módfelett imádom a macskákat és a kutyákat, de amikor a cicor élvezettel kőszörűl körmeit a kedvenc ülőgarnitúrán, égnék áll a fejem a maradék haj. Úgyszintén nehezemre esik egy átmulatott szombat éjszaka után (érkezés reggel 4-kor, szeszszag száll a levegőben, elalvás a kádban) levinni a halál pontosan 5:00-kor idegesen kaparó kutyust.



Könnyen kiküszöbölhető a fenti malőr, ha adoptálsz egy kiberkutyát, kibermacskát, esetleg egy abszolút problémamentes kiberhalat a <http://www.crapco.com/dog/index.html> oldalon. A dolog kutyá esetében izgalmasan indul, mert kiválaszthatod, hogy milyen nyelven akarsz a kisállattal kommunikálni. Ezek után névadás következik. Trükköket taníthatsz a kutyának, etetheted, altathatod. Én kábé egy hétig nem látogattam a dögöt, mire visszatértem, még biciklizni is megtanult – viszont az egészségi állapota egy pöttyet leromlott. Halat kellett volna választanom, azzal talán kevesebb gond van...

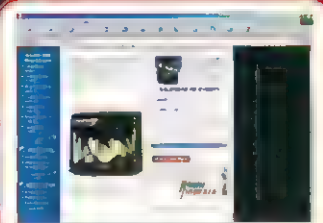


Ezer osztrák schilling egy könyvért sok vagy kevés? Nekem kissé sok... Pedig ennyibe kerül Yoshitaka Amano egy nagyméretű, keményfedeles, gyönyörűen illusztrált japán könyve. Ja, hogy kicsoda Amano? Nos, a Final Fantasy (és még sok más japán RPG) vita nélkül leghíresebb

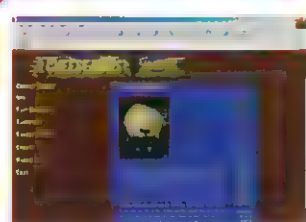
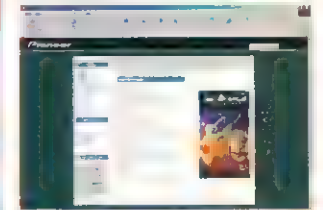


illusztrátora. Erre az oldalra el kell látogatnod – meg fog változni a véleményed a japán rajzművészetről, az zicher! Elképesztően profi oldal, maximálisan extravagáns dizájn, veszett képek. Lehet, hogy ezer schilling nem is sok egy könyvért...?

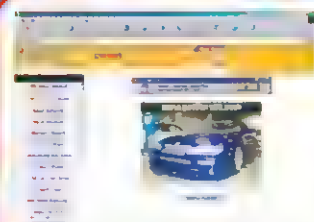
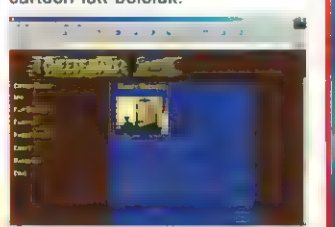
<http://www.amanosword.com>



Habár a Manga láz Magyarországon leáldozófélben van, azért a téma nem halott. A [www.pioneeranimation.com](http://www.pioneeranimation.com) és [www.bandai-ent.com](http://www.bandai-ent.com) címeken érdekes újdonságokról olvashatsz.



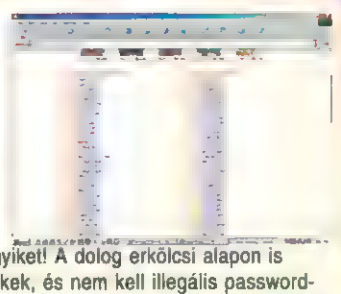
Szerinted a Csillagok Háborúja a csúcs? Marhaság! Itt van nekünk a Cheesewars képregény. Hőseink kalandjait a [www.cheesewars.com](http://www.cheesewars.com) oldalain találsz. Amennyi sajtója van a világon, nem csodálom, hogy cartoon lett belőlük.



Maradjunk még egy kicsit a japánoknál. Mi jut eszedbe róluk? Az agyontuningolt, felismerhetetlen márkájú kocsik, a ferdeszemű kiscsajok és az extrém életstílus. Nem másról, csak erről szól a [www.go.densik.com](http://www.go.densik.com) weboldal. Eszeveszett képriportok Toyotákról, Nissanokról és hasonló csemegékről, melyek könnyen mennek

300 Km/h felett. Tuti fotók gyönyörű lányokról, akiket ha bámulsz egy kicsit, a szíved 400 Km/h-val kalapál majd. Persze csak akkor, ha komárod az ázsiai szépségeket...

Végül zárjuk a sort azzal, ami a legtöbb kezdő Internetezőt és az amatőr böngészőket leginkább lázban tartja: az "ingyen" CSAJOKKAL. Pár kedves kollégánk nap, mint nap összegyűjti az Internet millió szexoldaláról az ingyenes, újnevezett "kedvcsináló" oldalak linkjeit. Ezeket a <http://www.xxxfantasy.com> oldalon találsz. Csak győzd végignézni mindegyiket! A dolog erkölcsi alapon is megnyugtató, hiszen ezek ingyenes linkek, és nem kell illegális password-törésekkel fizető oldalakra behatolnod.





# HALF LIFE: COUNTER STRIKE

★ HOGYAN ALAPÍTSUNK KLÁNT A COUNTER STRIKE-BAN!

Az ember társas lény. Hiába favorizálják az amerikai kalandfilmek a macsó Rambókat és magányos farkasokat, hadseregeket egyedül kiirtani csak a moziban lehet. Meg aztán elég unalmas dolog az embernek egy szál magában boldogulni az élet viharában. Sőt, a csajok erkölcsé is akkorát esett mostanában, mint malac a jégen, ezért inkább kevernek egy egész jégkorongcsapattal egyszerre, mint hogy pleff módon csak egy palit tegyenek boldoggá. (Persze ehhez a Counter Strike-nak nem sok köze van.)

Szóval az ember ugye társas lény. Ezért amikor elkezd Counter Strike-ot játszani, egy idő után észreveszi, hogy bizonyos illetők neve előtt (általában) szögletes zárójelben mindenféle betűk, számok, meg ki tudja mitféle furcsa rövidítések pöffesznek. (Optimális esetben ezek az illetők a fraglisták élén tanyáznak, habár ez mostanában egyre kevésbé igaz.) Aztán egyszer leesik neki a tantsz: a rejtélyes betűk bizony különböző KLÁNOKAT jelölnek. Ekkor aztán annak a bizonyos embernek pánikszerrűen beindul az agya, hogy miként kerülhetne az ő neve elé is az a bizonyos klánjelzés. Mert ha annyi ember klánozik, akkor azért olyan rossz dolog nem lehet...

## MIRE JÓ EGY KLÁN?

A Counter Strike-ban (meg minden first person shooterben) elvileg azért érdemes klántagnak lenni, hogy az ember klánháborúkat tudjon vívni. A klánháború marha jó móka, mert ilyenkor nem idegenekkel az oldaladon nyomulsz, hanem olyanokkal, akiket ISMERSZ, kedvelsz, és akikkel összeszokott csapatmunkát folytatnak. (Optimális esetben a klántagok még haverok, sőt barátok is, akik személyesen is tartják a kapcsolatot. De ez nem alapfeltétele a dolognak! Én mondjuk nehezen találkozgathatnék a klánom tagjaival, akik kábé kétezer kilométeres körzetben laknak Németország területén. Mégis amikor játszunk, vagy icq-zunk napközben, ugyanúgy megértjük egymást, mintha személyes jó barátok lennénk. Tizenkilencen vagyunk, és mind a 19-en komáljuk egymást.) A dolog hátulütője viszont az, hogy az ellenfél valószínűleg egy ugyanilyen jól működő csapat, így nem lesz könnyű kicsikarni a győzelmet. Az a Rambó stílus, ami egy rendes "vegyes serveren" néha látványosan beválik, a klánháborúban iszonyatosan csúnya halállal szokott végződni, ami nem csak a saját teljesítményedet, hanem esetleg az egész klánháború kimenetelét is befolyásolja. Ezért tehát aki nem szívleli a csapatmunkát, ne erőltesse a "klánoskodást". Klánháborúban a jó játékos soha nem a személyes sikerét tartja szem előtt (optimális esetben), hanem azt, hogy

a kört mindenképpen az ő klánja nyerve. Ha kell feláldozza magát, hiszen a végén úgyis csak az a lényeg, hogy melyik csapat volt a jobb. Sokan ugyanis hajlamosak elfelejteni, hogy a CS-ban (főleg KH esetén) a pályákon feladatok vannak, amiket végre kell hajtani – nem pedig ész nélkül gyűjteni a frageket! Én például el sem tudom képzelni, hogy egy KH-ban CT-ként mondjuk ne vegyek defuse kitet – maximum akkor, ha nincs rá pénzem. Szintén növeli a klán esélyeit (no, meg az illető tetszési indexét) ha azok az emberek, akiknek több pénzük van, a kör elején vesznek valamilyen normális fegyvert – minimum MP5-öt – és azt szétdobálják csóró társaik között. Féreg dolog az egyetlen vastag játékosként Parát venni (mivel az a legdrágább), a többiek meg alap pisztollyal egerésznek a húsdarálóban! Arról meg nem is beszélünk, hogy a rendes klántag nem kúr be egy gránátot a folyosóba anélkül, hogy előtte meg ne győződjön róla: nincs ott egy csapattársa sem! Ha terrort játszik az ember, és nála van a bomba, igyekszik azt a legjobb helyre és a legjobbkor letenni, és ha

a többiek, aztán valamikor 30 másodperccel a kör vége előtt előkerül a semmi-ből 100%-os HP-vel – amikor a pályán levő, mindössze 3 embernek csak a kesében van még némi munició.

Ha VIP szerepben diszeleg, nem rohan előre, egyenesen egy sniper célkeresztjébe. Majdnem mindenki utál VIP lenni, de hát ez van – ha pont te kaptad ezt a hálátlan feladatot, ne rontsd el a többiek kedvét azzal, hogy ökök módon feláldozod magad. Főleg, hogy egy-egy látványos VIP szökést a túlerő elől mindenki igen hálásan fogad, és még az ellenfél is elismerően díjazza! Arról meg nem is beszélünk, hogy VIP-ként késsel terrorokat kaszabolni igen felemelő érzés.

A csapatjáték számtalan olyan lehetőséget hordoz magában, amiket egye-



A CT-k közötti nézeteltérés kocsmal biciskázásba torkollott

dül nem tudnál kihasználni. Nagyon fontos dolog például – sok klánháború kimenetele fordult már meg ezen – az egymás segítése. Szinte minden map tele van olyan stratégiaiailag sorsdöntő pontokkal, melyeket rendszerint egyedül nem tudsz elérni. Profi klánoknál szó

nélkül is tudják a tagok, hogy valakinek (általában az elsőként érkezőnek) oda kell guggolnia a doboz (szikla) elé, hogy egy vagy két társa a hátról fel tudjon mászni a magasabb pontokra, így olyan helyzetbe kerüljön, hogy akár a támadó csapat felét lemészárolhatja. Gondold csak el, amikor a magabiztos rohamozó terrorok nagy slunggal kifordulnak a "de\_dust" hátsó részéhez vezető szűk folyosóból, és egy CT meg az ott felhalmozott ládák helytől egy tárral legyalázza őket. Fogalmuk sincs, hogy a CT-k oda felnyomták valakit, sőt, nem is



Találkoztak. Röhögtek. A Terror hamarabb hagyta abba...

sietségben. Szintén jó dolog, ha a terrorok a bombát – ugyanezzel a módszerrel – nem rögtön a földre teszik, hanem esetleg egy doboz tetejére, ami tízszer körülményesebbé teszi a hatástalanítását. A felugrálással tökéletes CT idilli célpont!

Igazán nem akarok okoskolásznak látszani, de hála istennek nálunk elég jól működik a klánélet. Klánborúnk is van gazdagon (hetente egy biztosan) és ha ellátogatsz a weboldalunkra láthatod, hogy idáig csak két KH-t vesztettünk el. Egyszer sem fordult még elő, hogy egy KH ne jött volna össze – talán azért, mert kineveztünk egy KH menedzsert, aki egy személyben szabad kezet kapott a KH-k intézésére.

Akárki-akármit mond, egy KH komoly dolog. Többször hallottam már magyar szervereken lehorgoló beszélgetéseket arról, hogy bizonyos tagok nem jöttek el, időközben fontosabb dolguk akadt, a rossz pingükre való tekintettel kiszálltak. Ilyen egyszerűen nincs! Ha valaki vállalja, hogy az adott megszervezett időpontban játszik majd, annak kutya kötelessége ott lenni, és ha török, ha szakad végigharcolni. Inkább kevesebb játékkal kell számolni, és megkérni az ellenfelet, hogy ők is csak annyi embert állítsanak ki, mint játék közben azért rinyálni, mert egy tuskó valamilyen indokkal féldőben kiszáll. (Persze emberhátrányban is lehet vállalni a harcot, de akkor szivola esetén nincs apelláta!)

Szintén nem árt letisztázni a map-sorrendet és azt is, hogy hány kört fogtok játszani. Ha egy órát vesz igénybe, akkor egyet, ha 4 órán keresztül nyomjátok, akkor négyet, de tartsátok be a kialakított dolgokat. Féldőben nincs lelépés, mert akkor a visszazakozó klán VESZTETT. Felénk az MCM-nél az a divat, hogy minden mapet oda-vissza játszunk, tehát minden csapat nyomul T és CT szerepben is. Ezt csak azért mondom, mert hallottam már olyan nonszensz klánokról, akik kitalálták maguknak, hogy ők csak (például) terrort játszanak! Ez enyhén szólva érdekes hozzáállás, mert mindannyian tudjuk, hogy vannak alapvetően T és CT mapok is. Szép baleset lenne, ha egy



klánháború abból állna, hogy az elke-  
seredett CT csapat mondjuk 15 körön  
át próbál bejutni a "cs\_assault"-ban a  
hangárba, ahova egy izmos kemper  
terror brigád fészkelte be maoát.

## HOGYAN LEGYEK KLANTAG?

A dolognak az lenne a természetes lefolyása, hogy az emberke megtanul játszani. Először is kilifejei, hogy a szervereken mely pályák futnak leggyakrabban, aztán veszi a fáradságot, és otthon szépen egyedül elkezd saját maga ellen egy LAN partit (nem is egyet, inkább sokat). Fogja magát, elindítja a CS-t és bejárja a pályákat, mint terrorista, mint anti-terrorista és mint VIP. Ezzel megkíméli magát attól a kellemtelen anyázástól, amit a társaitól fog kapni, amikor a tüzszokat felcipeli a padlásra a pince helyett, esetleg VIP-ként idióta módon kirándulást tesz a terrorok főhadiszállásának irányába.

csak minimális) a nálad jobb játékosok irányába, előbb vagy utóbb valaki meg fog kérni, hogy lépj be a klánjába. Győzelem, erre vártál! Valószínűleg már ismeri fogad azt a bizonyos klánt, hiszen nincs olyan sok magyar szerver, mindenki ismeri egymást. Ha szimpatikusak neked és úgy érzed, hogy elég jók, vedd meg a tiszteltetésnek és lépj be hozzájuk. Ha nem látod azt, hogy a belépés az előmeneteledet szolgálja, egy udvarias válasszal hárítsd el a belépést.

## HOGYAN NE LEGYEK KLÁNTAG?

Azért, mert valaki belép egy klánba, még rosszabb esetben erőszakosan klánt alapít, még nem lesz jobb játékos! (Leginkább csak hülyét csinál magából.) Az egyik legneveltségesebb dolognak tartom, ha valaki a CS pályafutásának második hetében már klánt hívít maga köré. Fogalma sincs, hogy

hogy azokról az emberekről, akik jelentkeznek a klánba, szavaznak a tagok. Ha a többség hozzájárul, kadétkok lesznek, és egy hónapig próbaidőn vannak. Ilyenkor kérdőjellel viselhetik a klán monogramját! (IMCM?JMartin). Az egy hónap elteltével újból szavazás történik, hogy a pali méltó-e a belépésre. Ha igen, marad, ha nem... Ja, és azt hiszem, hogy egy 12 tagú klán körülbelül az ideális – de 20-nál több semmiképpen se legyen!

Egyszerűen meg kell érni ahhoz, hogy az ember klántag lehessen! Tele vannak a szervezetek olyan sráccokkal, akik sohasem voltak klántagok, mégis ismeri őket mindenki. Ha jó vagy, úgyis kapkodni fognak érted. Ha viszont ezt nem tudod kívánni, nyugodtan alapíthatsz klánt – maximum egy párszor tönkrevernek, amit mindeképpen emelt fővel kell fogadnod, ráadásul minden vereségből tanul valamit az ember.

nyuszi jelmezben virított, ketten jólféült hűlyegyerek-re hasonlítottak, a többieknek meg fekete gumiharinya volt a buciára húzva – a dolognak csak az a szépséghibája, hogy minden szereplőnek óriási duda orra volt, a ruhájukról meg nem is tudok beszélni. (A gumiharinya természetesen a duda orrukra is rá volt húzva.)

Kiderült, hogy van egy tehetséges német csávó, [MOCL] Bender, aki szabadidejében CS képregényeket készít. Az, hogy a pali állati jól nyomja a karikatúrát, csak egy dolog, de mivel aktív CS játékos, tudja is, hogy milyen állati poénok szoktak történni játék közben. Te is találkoztál már velük, én is, és szinte hihetetlen, hogy



Némi izelítő a Terror Skinek repertoárjából. CT legyen a talpán, aki az első néhány találkozást könnyesre röhögött szemek nélkül megúsza! Lehet úgy célozni?

Ha a térképekkel nagyjából már tisztában vagy, tanuld meg a fegyverek használatát, és ami a legfontosabb, tanulj meg CÉLOZNI! Nem kell, hogy minden cuccot profi módon használj, hiszen a die hard játékosok is rákattannak 1-2 fegyverre, és utána mindig csak azokkal nyomolnak. A lényeg, hogy ha kevés pénz, van, ha sok, mindig legyen egy olyan fegyver, amit biztonsággal tudsz kezelni, miután megvetted. Sőt, az sem árt, ha 1-1 fegyvert esetleg hozzárendelsz 1-1 térképhez – elég hülyén jön ki ugyanis, ha egy agyonzúfolt, zárt helyen játszódó, kaszabolós helyszínrre erőszakosan távcsöves puskát választasz.

Mire a fent említett két feltétel teljesül, és még egy kis tehetség is szorult beléd, lefogadom, hogy nem te leszel az utolsó a fraglistán. Ha jó fej vagy, nem egy paraszt, keveset anyázol, és tanúsítasz egy minimális tiszteletet (nem kell

**ki-kicsoda, nem ismerik egymást a tagok** (ismerősen cseng a "Jéé, te is az XXX klán tagja vagy? Mióta?" – kérdés) és a különböző körlevelek úgy mennek a klánban, hogy "Gyerekek, pénteken lehet, hogy klánháborúnk lesz, mindenki üzenjen mindenkinek, mert nekem csak X emberek e-mailje van meg." Aztán a kérdéses időpontban még nincs meg a szerver, nincs meg, hogy hányan fognak játszani, a végén meg az egész CW botrányba fullad. A tagok erőszakosan szervezik be az embereket, akikről aztán kiderül, hogy nem is olyan jó harcosok és nem is olyan cool arcok, mint amilyenek első pillanatban tűntek. Akkor jön aztán a "Hogyan rúgjuk ki?" klaszszikus esete. Még veszélyesebb hahota, amikor embereket csak azért vesznek be, mert az illető valakinek a jó barátja, és ő is szeretne játszogatni meg klánozni. Aztán a pali az első klánháborújában vagy lemészárolja a fél csapatát, vagy bekúr egy gránátot a rohamozó társai közé (persze ő az ajtón akarta bedobni, csak az becsukódott, a gránát meg visszapatlant) akik egységesen 40%-os HP-vel indítják a kört.

Jó ötletnek tartom a kadétlista alkalmazását. Ez azt jelenti.

**NE VEDD TÚL KOMOLYAN!**

Mostanság egy közös "klánépi" ICQ-zás közben szóba került valami – számomra tök ismeretlen – Bender téma. Ahogy nagyjából boncolgattam a többiek német zagyvalását (igen problémás mifelénk a chatelés, mert én ugye magyarul meg angolul gagyogok, minimális némettel fűszerezve, a klán többi tagja német, a fele tud angolul is, de a másik fele nem sokat – szóval elég érdekesen magyarázunk egymásnak) az egyik társam, hogy ismerem-e a Bender modelleket. Mondom neki nem, mi ez, valami család? Erre azt mondja, hogy ha ezeket meglátom, egy hétig csak röhögni fogok a henteslés helyett, tehát tulajdonképpen család, csak magam ellen! Mondom neki küldd a cuccot haver, úgyis kezd a CS az agyamra menni. Este arról álmodom, hogy rohanok egy terror felé, akaram húzni a ravaszt. de nincs ammo...

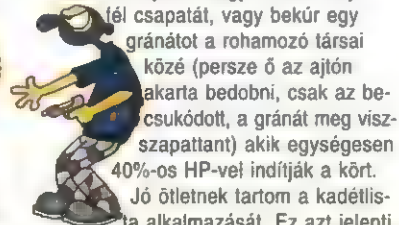
Na, átjönnek a fileok, felülírom a CS modelljeimet és felugrom az MCM szerverre. Háát, nem is tudom – ha azt mondom, hogy majdnem befo\*\*\*\* a röhögéstől, keveset mondok! (ami-  
kor megmutatta őket Martin, ha-  
sonló érzésekkel kellett megküzdene-  
nem nekem is! – Sz.JVC.) Beléptem  
a terror csapatba, voltunk vagy nyolc-  
can. A nyalból három pali hüsvéti

valaki ebből képregényeket rajzolt! Vegül is minden karakter, meg minden helyzet az eredeti CS-ből van véve, de olyan elképesztő jó cartoon stílusban, hogy megáll az ember esze.

De az még nem elég, mert valaki meg kitalálta, hogy a Bender karaktereket modelleknek is megcsinálja! Így ha letöltöd ezeket, és berakod a CS-be, egy Bender képregény lesz a Counter Strike-ból! Erről igazán nem tudok beszélni, mert nem lehet. Megpróbáltam pár képet kiszedni, hogy kábé legyen fogalmatok róla, miről is van szó. Elég, ha annyit mondok, a duduorru túszok nem egyszerűen csak követik a CT-t, hanem feltartott kézzel (és elkeseredett ábrázattal) menekülnek, mintha csak azt kiabálnák: "Jajajajaj, csak ezt ússzuk meg!". Szerintem érdemes kipróbálni. Az biztos, hogy a CS teljesen új élményt fog kapni minden megszállott játékos számára! (Zárójelben jegyzem meg, hogy az Árlec terror skin helyett lehet a nyulat berakni. Persze a nyúl is Bender modell.)

Martin

email: 576konzol@576.hu  
web: <http://surf.to/mcm-clanBendermodellek>: <http://homepages.compuserve.de/MOCLBender/cartoons/sites/files.htm>





Hi! SORRY I GOT A QUESTION:  
THIS IS MY FIRST TIME PLAYING  
CS. WHAT CAN I BUY RIGHT NOW?



THIS IS THE BEGINNING OF THE  
GAME. YOU GOT \$600 RIGHT NOW...  
SO YOU CAN'T BUY MUCH...



- Bocsika, hadd kérdezzek má' valamit.  
Ma játszom először CS-t.  
Mit kell itt az elején vásárolni?

- A játék még csak most kezdődik.  
800 dolcsid van, úgyhogy  
túl sok mindent nem tudsz venni...

OK...  
SO WHAT SHOULD I BUY?  
LITTLE HINT?



THE BEST IS YOU BUY A VEST.  
JUST FOLLOW ME - THEN YOU CAN  
PICK UP ALL THE WEAPONS ON THE  
GROUND



- OK...  
Akkor most mi a francot vegyek?  
Esetleg segítenél?

- Legjobb, ha egy páncélra költesz.  
Egyébként meg kocogj utánam,  
én töröm az utat, te meg összeszeded  
a földön heverő fegyvereket.

OK, I GOT IT  
LET'S GO FOR...



- Jól van na, fellogtam.  
Akkor nyomuljunk...

THERE! THERE!!  
I ALREADY GOT ONE!!!



NOOOOOOOO!!  
NOT THE....



- OHH! OHH!!  
Má' találtam is egyet!!!

- NEEEEEEEE!!  
Azt nem kéne...



...ORNADE  
...POOR GUY...

[MOGL]Bender: Badluck

DAMN IT'S TOO HOT!!  
I CAN'T EVEN AIM.....



YEAT...PUUUH  
SEE  
SOMEBODY?

NO...



- Vazzeg, márhára  
meleg van!!  
Még célózni se tudok...

- Já, phoo!!  
látsz valamit?

- Semmit

WTF! WHERE ARE THEY??  
THEY MUST BE...  
WAIT!!! I GOT SOMETHIN!!



WHAT IS IT???

WTF...



- Mi a f@#\$!!  
Hol vannak??  
Szerintem...  
Hoppá!!!  
Látok valamit!!

- Mondd má'  
mi van??!!

- Mi a p@#\$&\$...

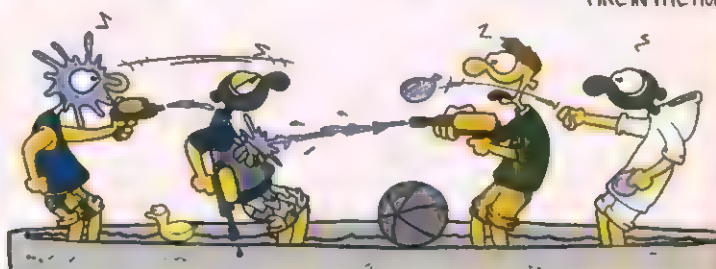
...IS THAT !?/?!

ATTN - MORON!!

I'M HIT!!!  
NEED ASSISTANCE!!

DIE!!!  
BAD TERRORIST  
BAD BOY!! HEHE

FIRE IN THE HOLE



- ...történik ott!?!?

- Ehh - ágyas!!

- Eltaláltak!!!  
Erősítést kérek!!

- Meghalsz!!!  
Csúnya, rossz terroristák!!  
Hehe

- Repül a...

[MOGL]Bender: Summertime at Mars

# COUNTERSTRIKE

www.themaniac.org/bender.htm





# EZ ÁM A NAGY SZÁM

## 1 év meg 6 szám



Ha most egy évre  
előfizetsz az  
**576 KByte-ra**,  
9552 Ft helyett  
mindösze **6999**  
Ft-ért tiéd lehet a  
következő évfolyam,

**továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk**  
**A hülyének is megéri. Neked is?**  
**Akkor töltsd ki és küldd vissza!**

Előfizetéssel megrendelem az **576 KByte** című, havonta megjelenő folyóiratot  
..... példányban, ..... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért.  
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám  
átvételekor fizetem ki.

Név: .....

Cím: .....

E-mail: .....

Ajándékba a ..... , ..... , ..... , ..... , ..... , ..... számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ..... , ..... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

**576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132**



**5+1 JÁTÉK CD  
GYŰJTEMÉNY**

BLADE WARRIOR 1999-  
INTERNATIONAL ATHLETICS 1999-

## PC CD-ROM JÁTEKOK

112 O CLOCK HIGH	11995	2999
2 GOOD 2 BE TRUE PACK	6995	3999
3D DREAM HOUSE DESIGNER		19999
3D ULTRA PINBALL		4999
7TH LEGION		1999
ACM 1918		9999
ACTION MAN		7999
ACTUA POOL	11995	4999
ADVANCED TACTICAL MISSION		5999
AGE OF WONDERERS		11999
AHX 1		11999
AKCIÓJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY		1999
Alex Dampier PRO HOCKEY 95	3995	1599
ALIEN INCIDENT		7999
ALIEN NATIONS		9999
AMERICAN HISTORY		2999
APOCALYPSE		2999
ARCADE POOL 2		2999
ARCATERA		H.V.
ARMOR COMMAND		3999
ARMORED F ST 3		11999
ARMY MEN AIR TACTICS		9999
ARMY MEN II		7999
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN		7999
ARMY MEN TOYS IN SPACE		11999
ASCENDANCY		4999
ATARI ARCADE HITS		2999
ATF NATO FIGHTERS		5999
AUTOVERSÉNY GYŰJTEMÉNY		1999
B HUNTER	11995	3999
BATTLE GROUND Collection 2	11995	4999
BEETLE CRAZY CUP		9999
BENEATH A STEEL SKY		4999
BIOFORGE		4999
BIRDS OF PREY		3999
BLADE RUNNER		3999
BLAZE & BLADE		4999
BLUES BROTHERS		4999
BREAKTHRU		3999
BUG DROP		4999
BURN RUBBER BIG SIX		12999
BURNOUT DRAG RACING	11995	4999
BUSINESS TYCOON		9999
BUZZ ALDRIN-RACE INTO SPACE		4999
C&C TIBERIAN SUN		9999
C&C WORLDWIDE WARFARE P.		9999
CANNON FODDER 2		4999
CAPTAIN QUASAR		1999
CAR & DRIVER		2599
Castrol HONDA Supertbike 2000	9995	4999
CIVILIZATION II-TEST OF TIME		9999
CLUEDO CHRONICLES-F. ILLUSION		9999
CODENAME EAGLE		11999
COMMAND & CONQUER PACK		6999
CONQUER THE SKIES	2995	3999
CONQUEST EARTH	11995	4999
Conquest of Empire-A.O.E.Data	9995	1999
COUNTER ACTION	11995	2599
CREATURE SHOCK		4999
CRICKET 97	9995	1999
CROC 2		9999
CRUSADER NO REGRET		3999
CUB CHASE		4999
DARK EARTH		12999
DARK VENGEANCE		11999
DAWN OF ACES		7999
DAWN PATROL		4999
DEADLINE		4999
DEATHKARZ	11995	3999
DEATHTRAP DUNGEON		9999
DEER HUNTER COMPANION		4999
DESCENT 3	11995	4999
Descent To Undermountain	11995	3999
DESECRATED LANDS		5999
DIABLO II		12666

THE HARD TRILLOGY 2	9999
DINO CRISIS	HIV
DISNEY ARCADE FRENZY	9999
DISNEY LION KING 2	10999
DISNEY MAGIC ARTIST STUDIO	10999
DISNEY VILLAINS REVENGE	10999
DO3D WEB SZERKESZTŐ	24999
DONALD DUCK M.MALARD -COLD S.	4999
DREAMS	10999
DREAMWEB	2999
DUNE2-CANNON FODDER	5999
DUNGEON KEEPER 2	10999
DUNGEON KEEPER GOLD	3999
EA TOP TEN PACK	4999
EARTH WORM JIM 3D	1999
ECSTATICA	4999
EF2000 EVOLUTION	10999
EF2000 TACTCOM	5999
EVOLVA	9999
EXECUTIONER 11	5999
EXPENDABLE	10999
EXTREME G2	9999
EXTREME RISE OF TRIAD	2999
F/A 18 HORNET 3.0	4999
F/A 18E SUPER HORNET	10999
F1 2000	9999
FA PREMIER LEAGUE STARS	10999
FADE TO BLACK	9999
FALCON 4 0	9999
FAMILY COLLECTION	9999
FAMILY GAME PACK	9999
FIELDS OF FIRE	10999
FIFA 2000	6999
FINAL FANTASY VIII	9999
FLASHBACK	3999
FLIGHT UNLIMITED	4999
FLUX	2999
FLY	10999
FLYING CORPS GOLD	9999
FORCE 21	10999
FORD RACING	4999
FROGGER	4999
FURBY	7999
GAME MANIA 3	9999
GAME MANIA 4	9999
GAME OF LIFE	2999
GET MEDIEVAL	6999
GEX 3D	3999
GLOVER	2999
GOLD GAMES 3	10999
GP 500	9999
GRAND PRIX 2	2999
GRAND PRIX 3	9999
GRAND PRIX LEGENDS	9999
GRAND PRIX MASTER	1999
GRAND PRIX WORLD	9999
GROUND CONTROL	10999
GUESS WHO	2999
GULF WAR	10999
GUNSHIP	9999
GUTS & GARTERS in dna dange	2999
GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999
HALF LIFE OPPOSING FORCE	9999
HARDWAR	10999
HEAVY GEAR II	9999
HELL COPTER	10999
HEROES OF M & M III COMPILATION	10999
HEROES OF M.&M. III-S.OF DEATH	10999
HEXPLORE	10999
HIDDEN & DANGEROUS DATA	4999
HUNTERBACK OF NOTREDAME	4999
HUNTER HUNTED	4999
I WAR	2999
INDEPENDENCE WAR	2999
INFANTS	9999
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000	9999
INTERPALY 15TH PACK	12999
INTERSTATE 76 ARSENAL	9999
INVICTUS	9999
ISRAELI AIR FORCE	10999
JAGGED ALLIANCE 2	9999
JOHNNY HERBERTS GP	4999
JOHNNY BAZOOKATONE	1999
KA52 TEAM ALIGATOR	9999
KINGPIN	10999
KLÁNK	9999
LANDS OF LORE III	10999
LEGACY OF KAIN-SOUL REAVER	10999

EGO ROCK RAIDERS	11999
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999
LEMMINGS 3D	4999
LODE RUNNER 2	11999
LUCKY LUKE	7999
LUFTWAFFE COMMANDER	11999
M1 TANK PLATOON 2	2999
M1A2 ABRAMS	11999
MAGIC & MAYHEM	11999
MAGIC CARPET-Hidden Worlds	1999
MAGIC THE GATHERING	2999
MAJESTY	9999
MANIC KARTS	5999
MASTERMIND	4999
MAXIMUM ROAD RACE	3999
MAYDAY	7999
MDK 2	9999
MECHCOMMADER GOLD	2999
MEGA3PACK VOLUME1	11999
MEN IN BLACK	4999
MICKY MOUSE Computer KIT	9999
MIG ALLEY	9999
MIGHT & MAGIC VII	11999
MIGHT & MAGIC VIII	9999
MISSILE COMMAND	9999
MODERN WARFARE COLLECTION	11999
MONACO GRAND PRIX 2	9999
MONOPOLY(NEW EDITION)	9999
MONSTER TRUCKS	11999
MOTORVERSENY GYÜTEMÉNY	1999
MS FLIGHT SIMULATOR	9999
NAPTAR 2000	4999
NASCAR PINBALL	5999
NATION FIGHTER COMMAND	11999
NAVY STRIKE	1999
NBA BASKETBALL 2000	9999
NBA LIVE 2000	6999
NEED FOR SPEED 3	2999
NEED FOR SPEED Road Challenge	6999
NEXT TETRIS	9999
NHL 2000	6999
NHL CHAMPIONSHIP 2000	9999
NO RESPECT	9999
NOCTURNE	11999
NORTH VS SOUTH	11999
NOTHING BUT ACTION	3999
NOX	9999
OUTCAST	9999
OUTPOST 2	3999
OVERBOARD	1999
OVERLOAD COMPILATION	4999
OVERLORD	4999
PADDLE BASH	4999
PANDEMONIUM 2	4999
PANZER GENERAL II	9999
PATRIOT	4999
PGA TOUR GOLF 488	1999
PIRATES GOLD	4999
PIZZA TYCOON	1999
PLANE CRAZY	1999
PLAY DOH CREATIONS	1999
POD GOLD	4999
POLICE QUEST SWAT 2	9999
POOL SHARK	11999
POPULOUS-UNDISCOVERED LANDS	7999
PREMIER MANAGER 99	5999
PRESCHOOL	9999
PRO PINBALL-THE WEB	4999
PSYCHO PINBALL	3999
PUZZ 3D	1999
PUZZLES	1999
QAD	9999
QUEST FOR GLORY V	11999
RAILROAD TYCOON 2 <sup>ND</sup> CENTURY	7999
RAILROAD TYCOON DELUXE	4999
RAINBOW 6-EAGLE WATCH	6999
RALLY BAJONKSÁG	3999
RALLY CHAMPIONSHIP	9999
RALLY MASTERS	9999
RAYMAN	4999
RAYMAN 2	5999
RED BARON II	11999
RED JACK	11999
REDLINE RACER	11999
REMINGTON TOP SHOT	7999
RENT A HERO	9999
REVENANT	9999
RIDDLE OF MASTER LU	9999
RIDING STAR	10999

RISK 2	9999
ROLAND GARROS TENNIS	3999
SABRE ACE	1999
SAMMY S.HIGH HEAT BASEBALL 2001	7999
SCORCHED PLANET	1999
SCREAMER II	9999
SECRET OF THE CASTLE	5999
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	11999
SENSIBLE GOLF	7999
SETTLERS III	9999
SETTLERS III-QUEST OF AMAZONS	9999
SEVEN KINGDOMS II	9999
SHADOW COMPANY	9999
SHADOW MAN	9999
SHADOW MASTER	1999
SHATTERED LIGHTS	2999
SHOCKWAVE ASSAULT	1999
SHOGO	2999
SHOGUN TOTAL WAR	9999
SILVER GAMES 1 COLLECTION	4999
SIM CITY 2000	3999
SIM PARK	3999
SIMS	9999
SKULL CAPS	9999
SMALL SOLDIERS	4999
SOLDIERS AT WAR	9999
SPEC OPS II	11999
SPEC OPS-RANGER ASSAULT	1999
SPECTRE VR	5999
SPEED BUSTERS	11999
SPEED HASTE	4999
SPORTJÁTEKOK GYŰJTEMÉNY	1999
SPORTS BASKETBALL	1999
STAR COMMAND Revolution	11999
STAR TREK-BIRTH OF FED.	9999
STAR TREK-HIDDEN EVIL	9999
STAR WARS-BEHIND THE MAGIC	11999
STAR WARS-EPIISODE ONE RACER	11999
STAR WARS-FORCE COMMANDER	11999
STAR WARS-INSIDERS GUIDE	11999
STAR WARS-PHANTOM MENACE	11999
STAR WARS-SUPREMACY	9999
STAR WARS-X WING COLL.SERIES	9999
STAR WARS-X WING VS TIE+MISS.	9999
STASHOT	7999
STRATEGIAJÁTEKOK GYŰJTEMÉNY	1999
STRATEGO	2999
STREET WARS-Constructor UW	11999
STRIKE COMMANDER	4999
SUPER BUSBY	9999
SUPERBIKE 2000	9999
SUPERCARS INTERNATIONAL	9999
SYNDICATE	2999
SYSTEM SHOCK 2	11999
SYRYAH	9999
SZÁMLÁZÓ-KÉSZLETNYILVÁNTARTÓ	7999
SZX LEXIKON	4999
TA.KINGDOMS-IRON PLAGUE	4999
TAROT	9999
Tenage M.Ninja Turtles MOVIE	9999
TEN PIN ALLEY	9999
TENKA	1999
TERMINAL VELOCITY	1999
TERVEZZ ÉS ÉPITS	4999
TEST DRIVE 5	9999
TEST DRIVE 6	9999
THEME PARK WORLD	9999
THIEF 2	9999
THOMAS & FRIENDS	7999
TINTIN IN TIBET	9999
TOCA TOURING CARS	6999
TODDLER	9999
TONKA CONSTRUCTION	4999
TONKA CONSTRUCTION 2	2999
TONKA SEARCH & RESCUE	4999
TOONSTRUCK	4999
TOTAL ANIHILATION-Battle Tactics	7999
TOTAL ANIHILATION-Kingdoms	1999
TRAIN TOWN	7999
TRIPLE CONFLICT PACK	9999
TUNNEL B1	9999
TUROK 2	1999
TYCOON COLLECTION	9999
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	1999
UEFA EURO 2000	9999
ULTIMA IX-ASCENSION	9999
ULTIMA VIII-PAGAN	9999
ULTIMATE I FMMINGS	9999



**Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!**

**C64 KAZETTÁS  
JÁTÉKAINKRÓL  
KÉRÉSRE LISTÁT  
KÜLDÜNK**



# CINKELT LAPOK

**Legutóbbi Cinkelt lapunkban az Earth 2150 cheatjei valami érthetetlen okból kifolyólag (isten ujjá, esetleg a nyomda ördöge – ha már a vallásos hasonlatoknál tartunk) nyomtalanul eltűntek. Nem voltunk restek utánajárni, így most teljes pompájukban ragyoghatnak ezen lapokon. Hogy ne is szaporítsam tovább a szót, íme:**

## Earth 2150

Nyomd meg az Entert és írd be a következőt:

**I\_wanna\_cheat**  
Ezután tartsd a bal Shiftet és a Nullát lenyomva és nyomj egy Entert egyszerre, majd nyomd meg még egyszer az Entert, ezután írd be a kódot, és újra nyomj Entert.

**Armageddon**  
Meteoreső  
**bad\_time\_bad\_place**  
Minden közelben lévő egység sérül  
**eagle\_eye**  
Mindenkit látni  
**Einstein**  
Gyors felderítés be/ki  
**Fireworks**  
Aknák  
**help\_me\_please!!!**  
Gyors felderítés be/ki (csak single módban)  
**hasta\_la\_vista\_enemigos**  
Minden látható objektum és egység elpusztítása  
**i\_hate\_limits #**  
Egység limit beállítás  
**i\_love\_this\_game #**  
Objektumok hozzáadása  
**let\_be\_darkness**  
Kód  
**massacre**  
Minden objektum elpusztul 8-as körben  
**no\_more\_secrets**  
Teljes térkép  
**no\_one\_hides**  
Minden egység látszik  
**see\_you\_next\_life**  
A kiválasztott egység megsemmisítése  
**the\_hammer\_of\_thor**  
Minden egység elpusztul 8-as körben  
**x-mas\_pack**  
Teljes javítás és lőszer feltöltés

## F22 Lightning

A játék közben nyomd le a Ctrl+Entert és írd be a következő csalásokat.  
**the truth is out there**  
Végtelen lőszer  
**fight the future**  
Újraterem a lőszer  
**trust no one**  
Sérthetatlenség  
**black oil**  
Újratölti a tankot  
**i want to believe**  
Nincs törés  
**this isn't happening**  
Felnyomja az életenergiát

**ghostpit**  
Láthatatlan lesz a gép

## Bang! Gunship Elite

Pálya választás:  
Játékos nevének írjuk a következőket és a kívánt pályán kezdhetünk:

Level 2 :	mayday
Level 3 :	victory
Level 4 :	challenger
Level 5 :	azimuth
Level 6 :	revealed
Level 7 :	stoneage
Level 8 :	warfare
Level 9 :	oxygen
Level 10 :	skyhigh
Level 11 :	sunshine
Level 12 :	blowup
Level 13 :	neuftrois
Level 14 :	baracudal
Level 15 :	giveaway
Level 16 :	waterfall
Level 17 :	seventeen
Level 18 :	nearthend
Level 19 :	y2k

Csalások:  
**dogmode**  
Isten mód  
**stoneskin**  
végteles Shield Control  
**pianist**  
ellenség lövéseit irányíthatjuk  
**boooost**  
végteles Boost Control  
**kinput**  
ablak jelenik meg a cheat menünek  
**reflux**  
végteles Flux Beam Ammo  
**greens**  
végteles Phase Shift Cannon Ammo  
**firecrackers**  
végteles Hellfire Ammo  
**nails**  
végteles Titans Hammer Ammo  
**volcano**  
végteles Magma Cannon Ammo  
**lightning**  
végteles Electronic Laser Ammo

**staystill**  
végteles Stasis Cannon Ammo  
**listener**  
végteles Sonic Cannon Ammo  
**bloody**  
végteles Plasma Cannon Ammo  
**stormfire**  
végteles Ammo for All Weapons  
**getridof**  
kikapcsolja ávégteles löszert és a fegyvert is

## Dialo II

Nyissuk meg a savegame fájljaink közül a .d2s kiterjesztésűt és töltsük be azt egy hexa editorba. Keressük meg a 00000256-os offsetet és írjuk át 9f860100-ra. Ha jól csináltuk akkor a következő indításnál a karakterünknek 99999 aranya lesz az inventoryban. Jó, ha a művelet előtt biztonsági mentést készítünk a kimentett állásról, mert nem biztos, hogy elsőre működni fog.

Tárgysokszorosítás:  
Készítsünk biztonsági mentést a karakterünkről, majd szóljunk egy ismerősnek és miután összekötöttük a két gépet kérjük meg a havert, hogy kezdjen egy új játékot. Csatlakozzunk a partihoz, majd dobjunk el mindent ami nálunk van. Ezután lépünk ki, de a server gépet ki ne kapcsoljuk! Írjuk vissza az elmentett karakterünket, lépünk be újra a játékba és már láthatjuk is hogy az inventoryban újra ott vannak a tárgyak, valamint a földön hagyottak is megmaradtak. Ugyanezt bármilyen tárggyal, pénzzel, potionnal megtehetjük.

## Icewind Dale

Játék közben nyomjuk le a Ctrl+Tab-ot majd írjuk be a következőket:

**CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea**  
- Látjuk az egész térképet.  
**CHEATERSDOPROSPER:Hans**  
- Teleportálhatjuk a partyunkat

tetszőleges helyre

**CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP**  
- kapunk még egyet a kiválasztott karakterből  
**EXPCHEATERSDOPROSPER:AddGold**  
- Aranyat kap minden karakter (jó sokat)  
**CHEATERSDOPROSPER:Midas**  
- A kiválasztott karakter 500 aranyat kap  
**CHEATERSDOPROSPER:FirstAid**  
- A karakter 5 healing pontot, 5 antidote potiont, és 1 stone to flesh scrollt kap.

## Kiss: The Psycho Circus

A játék közben bármikor nyomjuk meg a ~ gombot majd írjuk be a következő csalásokat:

**Invuln**  
Isten Mód  
**GimmieGimmieGimmie**  
Összes fegyver  
**NoClip**  
Falonátjárás ki-be  
**NoTarget**  
szörnyek látnak vagy nem  
**Spectator**  
Repülés  
**ChaseCam**  
Harmadik személy nézet (Pl.: Tomb raider)  
**CyclePlayerClass**  
játék közben átváltoztatható a karakterünk  
**NextArmor**  
Növekszik a páncélunk és az energiánk  
**PrevArmorc**  
csökken az armor szintje  
**NextMonsters**  
zörnyválasztás előre  
**PrevMonster**  
Zörnyválasztás vissza  
**RestartLevel**  
Aktuális szint újakezdése  
**CameraLock**  
Visszaáll a kamera az eredeti nézetre  
**Debug1**  
Debug menü 1





**Debug2**  
Debug menü 2

### Martian Ghotic

A játékban a következő csalásokat használhatjuk

**YOULOOKINATME**  
Végtelen életenergia  
**IFEELUNUSUAL**  
Örök Lőszer  
**QUICKSUCKITOUT**  
Ellenállás a mérgezésnek  
**ILOVETHISGAMEWHOMADEIT**  
Készítők listája

### Railroad Tycoon II & Gold Edition

Játék közben írd be és láss csodát:

**"BigfootGold"**  
Arany győzelem  
**"BigfootSilver"**  
Ezüst győzelem  
**"BigfootBronze"**  
Bronz győzelem  
**"Bigfoot"**  
Arany győzelem  
**"BoBo"**  
Pálya elvesztése  
**"King of the hill"**  
100000 dollárt kapunk  
**"Cattle futures"**  
1000000 dollárt kapunk  
**"Powerball"**  
100000000 dollárt kapunk  
**"Slush fund"**  
1000000 dollárt kapunk  
**"Let me in"**  
Összes zárolt terület engedélyezve  
**"Speed Racer"**  
Megduplázza a vonataink sebességét  
**"AMD103"**  
Az össze vonatunk motorja AMD-103-as lesz és nő a profit  
**"Show me the trains"**  
Az összes fajta vonatmotort választhatjuk  
**"Overtime"**  
Az állomások dupla mennyiségű árú tudnak átmozgatni  
**"Viagra"**  
Nő a városok mérete  
**"nowreck"**  
Sosem megyünk csődbe (csak a v1.53 verzióban és az felett)

### Star Trek Birth of The Federation

Ha látni akarjuk a demókat a következő paramétereket használhatjuk az indításnál:

**-bones**  
végső győzelem  
  
**-kirk**  
bolygónk elpusztulása  
  
**-gom**  
játék elvesztése  
  
**-pickard**  
győzelem

### Star Trek Elite Force Demo

A játék közben nyomjuk le a ~ gombot, majd írjuk be a következő parancsot a cheat mode aktiválásához:

**"sv\_cheats 1"**  
majd ha újra megnyomjuk a ~ gombot akkor a következő csalások élnek.

**God**  
Isten mód  
**noclip**  
Falon átjárás  
**undying**  
999 élet és 999 pajzs  
**give x (ahol az x a tárgyat jelöli)**  
az x a tárgyak listájában a következő lehet:  
PhaserCompression  
RifleScavenger  
RifleIMOD  
Tricorder  
Health  
Ammo  
AllTetryon  
Disruptor

### Star Wars - Force Commander

Kezd a játékot a **THEGALAXYISYOURS** néven, majd kattints duplán a névre aztán a kék nyílra, így egyrészt bármelyik küldetést választhatod a játék elején másodsorban a következő csalásokat is használhatod a játék közben:

**M**  
+ 500 command pont  
**CTRL+M**  
- 500 command pont  
**SHIFT+M**  
Command ponttól függetlenül mindenkit irányíthatunk.  
**CTRL+O**  
Az új egységek szállítóhajó nélkül is jönnek.  
**CTRL+W**  
A küldetés megnyerése.  
**CTRL+SHIFT+8**  
Minden egységet megmutat.  
**CTRL+9**  
Nincs kód  
  
**999999** életerő minden járműnek (a numerikus gombokon, bekapcsolt NUM LOCK mellett)

### Swat 3 - Close Quarters Battle

A konzolt a [-] billentyűvel hívhatod elő.

**iamleet**  
A küldetés megnyerése  
**johnwoo**  
Lassítás  
**swatlord**  
Az egész csapat sérthetatlensége  
**biggerpockets**  
Végtelen lőszer  
**doubleshot**  
Több tüzerő  
**nc17**  
Több vér

### hotstuff

A gyanúsítottakat nehéz megölni  
**justin**  
A gyanúsítottak soha nem adják fel  
Nem sérülnek a csapat tagjai, ha a swat.cfg nevű fájlban a "shootgoodguys=1" bejegyzésben az 1-et 0-ra cseréled.

### Heroes 3 - Shadow Of Death

Mielőtt beírnád a kódokat, nyomj egy TAB-ot.

### NWCAGENTS

Minden üres helyen fekete lovagok  
**NWCLOTSOFGUNS**  
Minden harcigép elérhető  
**NWCNEO**  
Megszerzed a szintet (te hősöd)  
**NWCTRINITY**  
5 ARCHANGEL tölti meg az üres helyeket  
**NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT**  
Maximum szerencse  
**NWCNEBUHADNEZZAR**  
Végtelen ideig van rajtad a sor  
**NWCMORPHEUS**  
Maximum Morál  
**NWCORACLE**  
Teljes térkép  
**NWCWHATISTHEMATRIX**  
Mutatja az egész világtérképet  
**NWCIGNORANCEISBLISS**  
Eltűnik a világtérkép  
**NWCTHECONSTRUCT**  
100000 arany & 1000 ásvány  
**NWCBLUEPILL**  
Elveszted a játékot  
**NWCREDPILL**  
Megnyered a játékot  
**NWCTHEREISNOSPOON**  
999 Mana  
**NWCZION**  
Minden épület elérhető  
**NWCPHISHERPRICE**  
Színváltás

### Empire of The Ants

Ahhoz, hogy a játékban elérhetőek legyenek a cheatek a következőt, kell tennünk. Indítsuk a játékot, a következő paraméterrel. Pl.:  
**Ants.exe /11.**  
Ha jól csináltuk, akkor a játékban az F11 lenyomása után a következő csalások élnek.

### Showmap

Teljes térkép  
**Disco**  
Mindenki a discóba!!  
**Marche**  
Hangyáink lefagyasztása  
**Winlevel**  
Pálya megnyerése  
**Loselevel**  
Pálya elvesztése  
**Wannafood**  
Egy kis kaja

### Thandor

A játékban nyomjuk le az ENTER-t, majd írjuk be

**"oh Grosser Thomas, erlöse mich!"**  
ezután megint ENTER, és így már engedélyeztük is a következő csalásokat:

**[Shift] + [Alt] + E**  
-1000 energia  
**[Shift] + [Alt] + V**  
-Teljes térkép  
**[Shift] + [Alt] + X**  
-1000 Xenit  
**[Shift] + [Alt] + Z**  
-Gyors építkezés

### The Time Machine

Ehhez a játékhoz bizony elkél a segítség. A HIGHSCORE táblán a nevünk helyére a következő szót írjuk be **DIZZY** és így máris él a csalás. Ezután az A-S és az 1-4 gombok segítségével, bármelyik helyre eljuthatunk a játékban.

### Warlords Battlecry

A játék közben, szimplán begépeelve a következő csalásokat érhetjük el.

### IAMASEER

Teljes térkép.

### IAMATANK

Isten mód.

### IAMALOSER

Azonnali vereség.

### IAMAWINNER

Azonnali győzelem.

### IAMANARCHMAGE

Az összes varázslat engedélyezése.

### Alien Vs. Predator - Gold Edition:

Indítsd a játékot a - DEBUG paraméterrel, a játékban nyomd meg a ~ gombot, majd írd be az kódok valamelyikét:

### MOTIONTRACKERVOLUME

[0.00-1.00]

Sensor hangerő (csak MARINE)

### GIMME\_CHARGE

Energia feltöltés (csak PREDATOR)

### GOD

isten mód (minden karakter)

### GIVEALLWEAPONS

Minden fegyver és lőszer

### MARINEBOT [level]

kapunk egy MARINE segítőtestet

### PREDOBOT [level]k

kapunk egy PREDATOR segítőtestet

### ALIENBOT

kapunk egy ALIEN segítőtestet

### PRAETORIANBOT

kapunk egy PRAETORIANALIEN segítőtestet

### XENOBORG

kapunk egy XENOBORG segítőtestet

### LIGHT

fény csíholása minden sötét helyen

### TIMESCALE [0.0-1.0]

játéksebesség állítása

Hát ennyi fért e hónapban a Cinkelt Lapokba – a teljesség igénye nélkül. Hamarosan beindul az őszi-téli játék-dömping: készüljetekek fel az eddigi legnagyobb cheat-áradatra...





Szakács Péter  
Cooper (17)  
cooper@freemail.hu



Petrényi Gábor  
Uriel (25)  
uriel@externet.hu



Keresztúri Ferenc  
KeFe (27)  
kereszt@externet.hu



Szeleczky Ádám  
Adam (23)  
szadam@bmotel.com



Makai Sándor  
Clemi (36)  
clemi@freemail.hu



Zámbo Balázs  
Solán (25)  
seiyoku@freemail.hu



Varga Balázs  
VargaB. (23)  
vargab@576.hu

STÁB

576





Kovács Attila  
Atty (19)  
kovatt@elender.hu

Koronczai Gáspár  
Gazsi (24)  
koronczai.gaspar@mnet.hu



Agócs László  
A.L. (20)  
glove@freemail.hu

Most eléggé kellemetlenül érezzük magunkat, ugyanis V.Z.-t, Gazsit, és Balage-t nem sikerült lencsevégre kapnunk, de úgy érezzük, semmiképpen sem maradhatnak le az 576 Team névsoráról...

Fábián Balázs  
Balage (22)  
balagef@yahoo.com

Vári Zoltán  
V.Z. (27)



Virág Tamás  
T.Boy (28)  
unifitair@mail.hu

# Fotó



Barta Richárd  
Bari (16)  
bari@galamb.net



Brilla László  
B.L. (17)



Endrédi Tibor  
E.T. (19)  
neongod@amiga.hu

Állandóan visszatérő kérések leveleitekben a CD, a Poszter, és a Stábfotó. A három kívánságból most egyet, a legkönnyebben teljesíthetőt kapjátok tőlünk ajándékba. Legkönnyebben teljesíthetőt írtam, holott ez sem volt olyan egyszerű, mint ahogyan azt elsőre kigondoltuk. Nyár van, mindenki megy, amerre lát, és ennyi embert összeszedni bizony nem volt kis feladat. Sajnos így sem tudtunk mindenkiről megszerezni fotót, (nem is gondoltátok, mennyire szegénylősek a fiúk) de hogy ezen, véletlenül se múljon a boldogságotok, idővel pótolni fogjuk

# Team



Széchenyi János  
Sz.JVC. (43)  
szjvc@576.hu

MAIDER  
ANDANG

DAD TYCOON



# CSEVEGŐ

**Hiányoltátok a múlt havi számból a Csevegőt! Szüneteltettük, amíg nem voltak hozzám szóló levelek. Nos, a júliusi szám megjelenése után gondoskodtatok róla, hogy megjelenjen ez a négy oldal. Vátoztatás nélkül raktam be az e-mailen érkezett leveleket, hogy lássátok, vitriolba mártott tollú kritikáink mennyire lazán kezelik a helyesírás szabályait...**

Hi Szjvc!

Úristen! (miben segíthetek fiam?) A te nevedet még nehezebb leírni mint CoVboy-ét. (nem is sikerült rendesen) És furcsa is. Eddigi levélbombáimat mindig CoVboy-nak küldtem de most már neked fogom. (megnyugodtam, hogy nem hiába alkalmazunk tűzszerszereket) Nekem semmi bajom veled de most már tudom mit érezhettek azok akik 3 évvel ezelőtt Zolee kilépése miatt "sírtak". Akkor csak röhögtem rajtuk de már megbántam. (mocarog a lelkiismereted...) Téged viszont már most sajnáljak. (korai) Rengeteg barátságatlan levelet fogsz kapni az olvasóktól. (szeretnéd ugye?) Remélem ugyanannyi kellemes percet fogsz szerezni nekünk mint amennyit az elődök. (többet szeretnék!) Ez a levél egyébként nem a Csevegőbe íródott csak arra kérek, hogy válaszolj rá minél hamarabb. Volna pár kérdésem. A Csevegőt ugye nem szünteted meg? (most mit is olvasol?) Mert a júliusi számban nem volt. (ha figyelmesebben olvasod az akkori bevezetőt, most tudnád, hogy miért...) Marad az újság mostani design-je vagy változtatásokat eszközölsz? (mivel egy kézben van a grafika, egységesebb lesz!) Nem lehetett volna megoldani, hogy CoVboy megmaradjon az újságnál mint cikkíró? (felajánlottuk...) Remélem fogunk még vele találkozni valahol. Neked pedig sok szerencsét és játékokban gazdag évet kívánok. ("a játékban gazdag éveknél" jobban örültem volna...) Gyászomat hátrahagyom a múltnak (dobálj is le magadról ebben a melegben minden feketét!) és reménytel fordulok a jövő felé. (csillogjanak közben szemeid!) Kérek válaszolj a levelemre. (íme, megtörtént) Ennyit mára. Üdvözzel: Andree

Hi!

Először is köszöntenélek! (én pedig köszöntelek!) Nos tudod, hogy én nem tettem az 576-ot! És nem csak a múltba, a jövőbe is nézek! Nos szeretném ha elolvashatod a levelem és válaszolnál rá! Köszönöm.

Persze, hogy sajnálom, hogy elment CoVboy. Humoros, jó főszerkeztető volt! Ezt akárki elismerheti! Ám és most egy tanács jön, nem szabad a csevből türelmetlennek lenned! (bent vannak a nyugtatók!) CoVboy szerintem néha türelmetlen volt. A játék kalózzal különösen! De azt elmondhatnád, hogy hol van Tj, Hancu, Stóki, na és tán CoVboy? S egy újabb tanács/kérés. Nos jó volna egy friss stábfotó! (lapozz vissza egyet!) Örök téma, de nagyon sok új arc van az újságnál! Részemről egyébként rendben az, hogy szavazzunk egy író cikkére! (most akkor miért nem szavazol?) Mellesleg légy azért önmagad, hisz mikor CoVboy ide került Zolee helyére önmagát hozta, s látod óriási sikere volt, szóval légy olyan amilyen vagy! (állítólag pontosan olyan vagyok!)

Tudd,

hogy nem lennék igazi 576 fan, ha most elhagynám az újságot, (ezt a mondatot ajánlom mindenki figyelmébe!) szóval én ezután is

veszem! A fontos az 576! (na ugye!)

Persze lehet vitatkozni, hogy az újság olyan, amilyenek az írói. De én bízom bennetek, s ez az akadály is elhárult! (amely nem is létezett soha!) Ne csalódj, egy-két hónap múlva az újság a régi népszerűségének fog örüvendeni! (te tudsz valamit!) Ha CoVboy elvesztése olyan nagy veszteség is! Ja tudod, hogy a mostani szám ász! (hoppá! szóval a végére tartogattad – jól van!) Persze szükség volt ehhez jó játékokra, de jó írókra is nemde? (próbáljon meg nélkülük valaki bármit is!) Na üdvözzet G.P.(D)

...

Kedves János, Sok sikert kívánok a szerkesztgetéshez, (sokkal többre tartjuk olvasóinkat annál, hogy "szerkesztgetett" lapot nyomjunk az orruk alá!) bár a magam részéről igen szomorú vagyok, ugyanis nagy "CoVboy rajongó" voltam, (voltál?) - gyorsan leírtad szegényit! de azért 1-2 esélyt a magad fajtá (az meg milyen fajtá?)

576 is kapni fog. Még nem véleményezek, mert csak beleolvasgatni volt időm. (volt, aki "beleolvasgatás" nélkül is megtette... - te legalább adsz a külsőségekre)

...  
Köszí  
MV

Greeting

Ez igen, ez igen....szavakhoz nem jutok. Az "új" 576-ról van szó. Eddig is



király volt, de amit Te műveltél vele (ha szabad így írni :) ), az nem semmi. Végre, EGY 576, ami tényleg

az.

Lapozok, lapozok, és csak azt látom, hogy nem akarnak megszűnni a játékosok. Ez pozitív...csak így tovább! Én nem vagyok csaló, de végre Cinkelt Lapok lett a Cinkelt Lapok. Ez is nagyon tetszik. Meg úgy az egész, tele van jobbnál jobb játékokkal, bár ez nem tudom, hogy minek köszönhető. (a véletlenek furcsa összjátékának) De eddig több volt rosszabb játék, mint a jó. Most meg mind-mind nagyszerű, iszonyat. (szörnyet ne halj!) Remélem, hogy a Csevegő nem lesz olyan, mint ezelőtt, azt is fel tudod dobni valamivel. Én egészen biztos vagyok benne. Szóval az az 576 igencsak jóra sikerült, és ezt lehet úgy érteni, hogy megakolosszális... (neeeee... most azt fogják hinni, hogy magamnak irkálók!) Bye (legalább egy monogramot tehetnél volna, a hitelesség kedvéért!)

...

Hello SzJVC!

Nem bánom, hogy te lettél a főszerkesztő, (miért nem?) bár bevallom őszintén (aha!) pont a kedvenc rovataim (és azoknak szerkesztője) tűntek el (pl.: Csevegő, FF8 végigjátás... stb.). Nagyon nagyot esett az 576Kbyte színvonal. (szóval mégis?) Remélem ez javulni fog, mert másképp szerintem nem éri meg a 800 forintot. Úgy gondolom nem csak én vagyok ezen a véleményen. Légy szíves próbálj meg jó újságot szerkeszteni! (ezt olyan szépen kérted, hogy nehéz lesz neki ellenállni!) Amennyire csak lehet! (majd parkodunk!) Üdvözzel: Sárosi Gábor

Szeva Sz.JVC!

Ez nem egy klasszikus ócsarló levél lesz, csak 2 külön vélemény.

1.

Kezdjük azzal hogy mit jelent az hogy CoVboy és a vezetés között "egyre több konfliktushelyzet alakult ki"? A késés miatt valakit hibáztatni kellett?? (nem kellett, de hibáztatt!) Szerintem hiba volt a régi emberektől megszabadulni, hiszen lényegében 576-ot ŐK adták el. (én azt hittem, az újságárusok!) (Az 576-ot a nagy többség a lazasága miatt vette, és most ezzel az egész tönkrement.) (a laza megjelenési fegyelem, és az ebből következő egyre nagyobb, már-már óriásinak is mondható ELADATLAN példányszám!) – tisztán előre vetítette, hogy a kedvenc lapotok, a tönkremenetel felé vette az irányt! És ha ezt hagyják bekövetkezni, (azok, akiket a tények ismeretének hiányában most okolnak a váltásért) akkor miben méltatlankodnál ezután?! (gy nem tudom elképzelni hogy, az 576 a mostani újságokkal lépést tudjon tartani. (130 körüli oldal-számok, CD-k.) (ha felsorolnám neked, mi minden van egy Merciben! – mégis vesznek legalább annyi Suzukit is! – mert tudod, az a mi autónk, és ha már összehasonlítunk, akkor az árról se feledkezzünk meg!) Aztán: túl sok a pályakezdő, kevés a tapasztalt író. (írónak lehet, hogy még azok, de nem egy közülük már akkor játszott számítógépen, amikor te még csak gondolatban léteztél!) A mostani szám tele van 90%-os értékelésekkel! (te mennyit adtál volna a Diablo 2-re, az MDK2-re, The Longest Journey-re, a Shogun Total War-ra, Soulbringer-re???) Ennyi kiemelkedő játék? (pontosan!) Nem hiszem. (ugye Tamásnak hívnak?) A régi szigorított értékelés ezzel gallyra is ment. (és?) Az új



embereknek még lehet hogy bizonyítani sem lesz (egy "sz" is elég lett volna!) ideje. Megmondom őszintén, (eddig nem voltál az?) igencsak érződik ezeknek a régi fiúknak a hiánya. V.Z. az új számban ugyan most is szípkarkózt (V.Z. erről híres!) a többiek meg próbáltak valami poénosat is írni (sikertelenül). (vevő lettél volna rá?) Ennyi kezdő vésnök nekem kellett? (most a mennyiséggel, vagy a minőséggel van bajod?) (Uriel, Ciemi, KeFe, Szöcske, Adam, T\_Boy, Brian, Solan, Atty) Jut eszembe: a többiekkel mi lett? (T.J, Hancu, Stöki) Pár szót azért érdemelnének. (H. és S. önként távozott, T.J.-nek pedig "sok a dolga, és nem vállal akármit") Amúgy ők 5-en összehoztak kis(?) (hmmm) késséssel egy remek számot, ti vagytok 12-en, a színvonal meg (hóhó!) Először az jön, hogy időben megjelentünk!) kb a réginek a fele sem. (érdekelne, hogy mi alapján minősítessz?! Hiányolod, hogy nem téma többé a sör?) Na mindegy, ha nem javul max. GURU-s leszek.: (és ezután csupa szeretetből majd őket szírod?) (Ha nagyon-nagyon sokat javítottok mindenre akkor még lehet esélyetek. Remélem összeszeditek magatokat és sikerül valamit összehozni. Üdv.: M.A.D. (előfizető)

2. Én azt mondom, hogy tönkretettétek az egész újság arculatát, mint én 1-2 cig.nyét. (minősít már ez a mondatod is!) Az összes régi ember illeszkedett az újság öszképéhez, mert mindanyian lazára vették a figurát. (de a helyesírás szabályait még ők is mereven betartották!) Még kb. azt akartam leírni amit MAD leírt, (szóval csatlakozol az előttd felszólalóhoz... ismerős típus vagy!) de az fölösleges lenne. (egyét értünk!) Ezzel az 576-nak nem marad esélye a piacon, rövidesen el fog tűni a sülyesztőben mint a Zed.

Sajnálattal: 1 VOLT előfizetők: Hombre (köszönet az értékes hozzászólásodért, és bölcs döntésedért! Már is emelkedett olvasótáborunk statisztikai átlagműveltségé!)

...

Tisztelt Főszerkesztő!  
Egy igen hű olvasóhoz van most szerencséje. Noha idáig nem igazán jeleskedtem a levélírásban, most megteszem. Bizony az első nagy csapást az újság stábjának megváltoztatása jelentette (ezt nyugodtan lehet szószterint értelmezni). Kérdésem: Mi a szösznek kellett a tapasztalt tesztelőktől "megszabadulni"? (öntünk tiszta vizet a pohárba! Senkit sem lett kirúgva az 576-tól! Akik távoztak, a maguk akaratából tették azt.) A csupa zöldfülű, fantáziahiányban szenvedő "újoncok" leírásai egyszerűen röhejesek! (talán ha elolvastad volna őket, még olyan is lenne, amelyik tetszik!) O Hol az

összhang? (látod ebben van némi igazság! De ha esélyt sem adsz nekik, hogyan is alakulhatna ki?) Olyan mintha nem is egy helyen dolgozna a jónép! (mivel valamennyien külsősök, most megtaláltad szarva közt a tőgyét!) Pl. Earth 2150=> az egyik cikkben azt írják a sracok, hogy "még nem teszteltük".... mire hoppááá a másik oldalon nem föltűnik a leírása! Lehet hogy nagyobb összhang szükségeltetik? (ezt a főszerkesztőnek kellett volna kiszűrnia, de nem tette! -neked pedig szörszálak állnak ki a füledből!) Hmmm, szerintem igen.....(hát nem éppen ezt mondom?) Naésakkor olvas az a Ground Control leírás is! Naazért álljon már meg a fátylászmenet! E.T. komám a netán a Holdról jött, hogy ott még angolt sem tanítottak? (feltételezem neked is tanították a magyart, és lám, rövid kis kritikád mégis hemzseg a hibáktól!) Üzenet E.T.-nek: A 3. pálya egy igen pite kis kirándulás, ha vkinek van egy kis sütnivalója az angozhoz. (úgy gondold, hogy neked van?) Hála a "nagyon dögös női hangnak" minden a számba van rágyva a pálya elején! És talán mégsem kéne fél oldalakat a menüponttal sem bibelődni, merthát a tisztelt olvasók nem arra hanem a játékra lennének kíváncsiak. (jél érted, hogy egyetérték veled!) Öröm az ürömben, V.Z. és Gáspár koma még mindig a bagázsban van! (mert ők maradni szerettek volna!) Huh, első pillantásra sajnos még csak bennük van meg a reményem (amíg ki nem vágják őket (ismétlem, senki kezében sem volt szike!) is, pesszimizmus a köbön). igen, egy kicsit borulató lett e levél, de azért én bizakodom és reménykedem, mert továbbra is ez a jelenlegi legnormálisabb PC-s újság a piacon! Yep! Pit&Killer

...

Hi!  
Bevezeteskepp csak annyit, hogy én meg sose anyaztam le semmilyen újságit semmilyen újságba de leszogezem előre, hogy ez egy nem egy dicsero mail lesz...ha akard elolvasod ha akard nem, mindenestre 5 eve veszem mar lassan az 576-ot, szal van osszehasonlitasi alapom.

ad1: a bevezetesrol. Itt ugy irtad le a helyzetet, mintha covboy hibaja lenne az, hogy kesik az ujsag, holott en ugytudom,hogy herr balog nem akart felvenni tobb szerkesztot es ezert kesett a lap. (ők hárman késtek, mi most ketten nem!) Na mind1, utolaf mar ugyis azt irsz amit akarsz. ad2: nincs ugye csevegó. Ez ugye eleg gaz, mert szerintem a vasarlok nagyobbik resze azert vette (mint fentebb már leirtam, a legnagyobb baj az volt, hogy egyre kevesebb vette!) az ujsagot, hogy Cov csevegójet olvassa. az 576 csevegó nélkül ugye eleg erdekesen hangzik.

(talán, ha vennéd a fáradságot, és elolvasnád még egyszer azt a múltkori bevezetőt, megtalálnád erre a problémára is a választom) Hatha talaltok vkit ra bar covboy stiliust mar ugyse tudja visszahozni majd senki (MEG TE SE) (nem is akarom!) ad3: Martinka mi a f\*szit irkal az 576 KByte-ba? (na ez az, amibe tényleg nem sok beleszólásod van!) Mer nem marad a konzoljanal...mindenkinek jo lenne neki is nekunk is... (az egyik legérdekesebb leírás az övé! Sajnálhatod, hogy nem olvastad!) (Ugye nem jutott eszetekbe az a vad ötlet, hogy Martin vezesse a csevegót?) Ha igen ezt gyorsan felejtsetek el! NEM! NEM! SOHA! (hmmm) Covboyt akarunk meg TJ-t. Az új szerzők cikkeit meg nem olvastam, (szóval ezért volt fontos leírnod a véleményed még előtte! - félsz, hogy utána megváltozik?) de ha jól láttam 1-2 kivetellel meg ujak a szakmába. (neked is feltűnt, hogy milyen lelkesek?) Gondolom az internetes toborozas által kerültek be. (törjünk dababokra minden szövegépet?) Na mind1 ennyit akartam csak, vszinu lemondom az 576 elofizetesemet is hamarosan mer ez így nem az igazi 576... udv.. (egyét érték veled, de azért levegőt továbbra is vegyél!)

...

Csá csumi Sz.jvc! Most hogy te kerülél CovBoy helyére az újság szerintem jobb lett, a következő számban már remélem hogy lesz csevegő és hogy én is benne leszek. (tudtad a legjobbat, hát teljesült a kívánságod!) Remélem az újság most már csak javulni fog. De az nem ártana ha poszter is lenne. (az 576 jelenlegi formátuma nem teszi lehetővé a posztert – sajnos) Ti vagytok a legjobbak és remélem teszel róla hogy azok is maradjatok. (spártai a szigor!) NagyG

...

Szia!  
Nagyon unatkozom (nincs munkam), gondoltam írok velemenyt az új 576-ról. Nem is tudom, hogy hol kezdjem. Engem nagyon megdöbbentett a hír, mikor olvastam, hogy CoVboy ott hagyja az újságot, mivel nekem nagyon szimpatikus volt, birtam a stílusát. Feltem kicsit az újságot, mivel sokan csak O vegette vettek. De ha jók az ertesuleseim, akkor nem Ti kuldtetek el, hanem O tavozott... Gondolom azert kapod a jobbnal-jobb anyazos leveleket :-] (jó az értesüléseid) Szóval az újság: Hmmm. Kezdem a legelejen. Bevezeto szovegrol nincs mit mondanom, erre volt kíváncsi mindenki, megkaptak. Szerintem kicsit túl sok új cikkit vettetek fel, felesleges annyi. (nem

titok, idővel úgyis csak a legjobbak kapnak majd lehetőséget) Nameg ugyebar eleg sok koztuk a kezdő... (egyszer mindent el kell valahol kezdeni. A több éves játéktapasztalatuk alapján pedig már "őreg róka" valamennyi.) Van akire szerintem nagyon nagy jovo var, de van akinek szerintem nem kellene tesztelnie. (azt hiszem, értelek!) Azt sem értem, hogy miért az egyik legregebbi tag (VZ) kapta a kindertoast. Inkább az a 2 oldal lehetett volna valami tiszta kezdő. (a Kindertojásban szereplő leírás színvonala ugyanolyan fontos, mint a többi cikké!) Ja, Diablo II: miért Brain írta ??? Nem neki kellett volna, mivel O Diablo fanatikus, (nála szakavatottabbat el sem lehetne képzelni!) nagyon elfogult volt, (nem éreztem annak) csak jót írt a jatekrol, (ha megnézed, vezeteli az eladási listákat!) holott akad benne hiba... (de melyikben nem?) Olyan embernek kellett volna írnia, aki szereti a stílust, de nincs beallva csak a Diablora, nem a kedvence, tudott volna róla elfogultság nélkül írni. (az F1 World GP esetében –talán joggal- pont azért kaptam a kritikát, hogy miért ilyen újságíróknak adtam oda) Nagyon sok a helyesírási hiba !!! (valóban akad, tény, de egyre kevesebb lesz!) Erre figyeljétek, van, hogy meg a kepalairas is helytelen. (észrevettük, köszii!) Szerintem nem kellene eroltetni a kepalairasokat... (részben egyet értünk, de ha azonnal elhagyjuk, akkor meg azért kapnánk...) Tartalom: nem tudom mi, de nekem valahogy olyan uresnek tunt az ujsag. Nincs Csevegó (tudom, mondtad miért nincs), nincs vegigajtszas, norm.net, kret.net, stb. Szerintem ami a legrosszabb volt, az az EJAY teszteles. (?) A cikk tetszett, (akkor mitől volt a "legrosszabb")? dicseretek, megfogott engem is, gondoltam kiprobalom. Vagy en vagyok hulye, vagy tenyleg nem irtatok oda, hogy nem freeware, hanem 26\$ !!!!! (most ezt a megrovást komolyan gondolod?) Szerinted ki fog az olvasoi korotokbol (aminek ugyebar az atlag eletkora kb 18 ev) megvenni egy ilyen draga programot? Teszteljétek inkább freeware programokat, amiket ingyen is meg lehet szerezni. (és akkor a játéktanulmányokról se írunk többet?) Ja, majdnem elfelejtettem. Tul magasak a szazalekok !!! csak 2 jatek van 90% alatt, (Deus Ex 89%, Iron Plague 80%, UEFA2000 79%, EURO2000 86%, F1 World GP 83%, Evolve 85%, Vampire 85%, WildWildWest 84%, Star Trek 64%, ArkadeFrenzy 67%, LuckyLuke 75% - úgy tűnik valóban csak kettő! - igazad van?) holott ha én teszteltem volna az összeset, 2 jatek lett volna 90%. (és te miért is nem tesztelsz?) Latod erre mondtam, hogy nem az elfogultaknak kell adni a kedvenc jatekukat tesztelesre. (ezek szerint én sem



írhatok többet szimulátorokról?) Egyelőre ennyi jutott az eszembe, ha valami meg beugrik majd írok. Orulnek, ha válaszolnál az egypár elhangzott kérdésre, hogy mi miért van így. Addig is jó munkát, sok sikert Udv: kuli

**Sok elgondolkodtató ötletet adtál, amelyeken már mi is töprengtünk egy sort. Ha kritizálsz, akkor viszont légy pontosabb: pl. ami tetszett neked is, az mitől a "legrosszabb"? Vagy: "csak 2 játék van 90%-alatt", ami 2, ugye egyenlő 11-el! Nem könnyű bármit is leírunk úgy, hogy azt ne tudja kitekerni az, akinek ez a feltett szándéka. Nálad azonban nem ezt éreztük, köszönjük a jobbító szándékot!**

Deer Szjvc

Egyből a lényegre térek. (essünk rajta túl!) Már azóta szeretnék e-mail küldeni mióta megújult az 576. Most viszont már nem halogathattam. Sajnálom hogy leváltották CoVboY-t, de hát ha mindig késik. Remélem amikor minden levél, úgy mint ez is, neked fog szólni, újra lesz valami csevi féle, azt az egész család szeretne. (üdvözlöm őket is!) Az Internyet-es részt is hiányoltam, jó volt hogy minden hónapban új címet tudtam meg. A cikkek változatlanul jók, aprópó egy kérdés: azért megvannak a régiak is PL.:tj, hancu. Ha már új főszek. van megvitathatná a poszter dolgot a fejesekekkel. (fentebb már olvashattad, a jelenlegi formátummal nem fog menni) Ha jól látom sok az image-tekben a változás pl.: nem egyszínű az 576 felirat. Könyörgöm: legyen az újság 100 azaz száz oldalas ne pedig kilencvenhat! Az alcímhez legyenek méltóak (A PC-S JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA) és inkább írjatok még a counter-strikéről minthogy Bodnár Györggyel készítettéki riportot. Ő egy nagyon kedves úriember, de (Újfént az alcímre utalok) nem ebbe az újságba való. (vettük az adást...) Kérdés: az 576 Toys-t csak ebben a hónapban küldték az előfizetőknek vagy mindig? (nem lesz rendszeres, de a következő kora össze várható. Az előfizetők fog-nak kapni ezután is, ill. az üzleteinkben is hozzájuthat, akit érdekel) Azt hiszem ennyit írok mert nem fogok bele fénni a levelezős rovatba! Udv: K.Bandi

A riportot az EB-hez, és a foci programokhoz kapcsolódó kiegészítőnek szántuk. Fogadtatása elég egyértelmű, az elkövetkezőkben nem kívánjuk folytatni ezt a "hagyományt".

...

Szia,  
Amúgy is szeretek kritikákat írni, de ha már egyszer direkt kérnek rá, akkor biztosan nem

tudok ellenállni a kísértésnek. (Te legalább eljutottál a Bevezetőig!) Először is a főszerkesztőváltásról. Először anno az a bizonyos másik főszerkesztő - ah, nevezzük nevén, CoVboy - átvette az 576-ot, én még javában CoVboy-hívó voltam a jó öreg CoV-os időkben, így nagyon örültem a frissítésnek. Vitathatatlan, hogy sokmindent változtatott az újságon és szerény véleményem szerint sokat javított is rajta, azonban az utóbbi időben valahogy kezdett egy picit bosszantani a stílus. Nem mintha ő változott volna, inkább én öregedtem. Amit régebben annyira élveztem a Csevegőben, az most nemcsak hogy untatott, de kezdett idegesíteni is. Ráadásul CoVboy ezen meg sem próbált változtatni (azt ugyanis nem tudom elképzelni, hogy csak ilyen stílusú leveleket kapott). Próbálkoztam én is kérdéseim és javaslataim hozzá intézésével, de valahogy az érdekesebb levelekre mindig "elfelejtett" válaszolni. Hmm, a drótposta ördöge? Lényeg a lényeg, én örülök az ismételt váltásnak. Kíváncsi vagyok, milyen ötleteid vannak az újság jobbá tételére. Nagyon remélem, hogy a "régi" rovatok megszüntetését nem ilyenek szántad és csak ideiglenesen szünetelnek. Mivel az újság formátuma nem igazán változott, ezért ehhez csak 3 apró megjegyzésem lenne.

1. CoVboy bátyó jól belénk verte (és speciel szerintem igazra volt), hogy a grafika mennyisége ne a szöveg rovására változzon, ilyenformán a 14. oldal MDK "posztere" szerintem csak a helyet foglalja. Nyilván a megnövekedett reklámmennyiséget nem lehet ide sorolni.

2. Egy újságnál az egyik legfontosabb dolog az olvashatóság, úgyhogy a jövőben légyszíves kerüljétek a sötét-kék alapon fekete betűk meg ehhez hasonló kombinációkat. (ld 86-87. oldal)

3. Gondolom erre nem én fogok egyedül reagálni és így biztosan kiderül, hogy igazam van-e vagy sem, de szerintem az olvasótáborotok nagy része (én biztosan) nem lesz kíváncsi a Kindertojásra és az Interjúra. Bár az interjúban van fantázia és engem is érdekelne néhány érdekesebb figura gondolata, Bognár György nem igazán tartozik ezek közé. Felhívom viszont a figyelmeteket, hogy manapság gyakran készítenek e-mailben interjúkat és erre nektek is van lehetőségetek. Al Lowe, Roberta Williams, John Romero, stb. gondolataira picit kíváncsiabb lennék.

Szia, Z  
Zoltán Ormándi  
Ha észrevetted, szó

nélkül hagytam elmondani véleményed. Biztosan azért, mert sok dologban értünk egyet. Kevesen értik meg a mostani váltás okát. Szitkozódnak, köpködnek, és eszükbe sem jut elgondolkodni azon, hogy a háttérben azért itt sokkal komolyabb dolgok történtek annál, mint hogy pár ember ment, és pár ember jött. Senkinek sem jó ez az időszak, de anélkül, hogy a belső dolgainkat teregetném, ez a váltás nem egy pillanatnyi szélső, hanem többszöri sárgalap felmutatása után született. Sokan húznak egyenlőségjelet az előző főszerkesztő, és az 576 közé. Pedig az 576 már 10 éve van a piacon, az elődök pedig ennek csupán egyharmad részéig vezette, ill. irányította azt. Az érdemeit elismerve, sokat tett a jelenlegi stílus, és megjelenés kialakításáért. Ugyanakkor "elérte" sajnos azt is, hogy az 576 folyamatosan veszített a piacon elfoglalt helyzetéből. Ennek a számláját pedig pontosan annak kell fizetnie, akinek köszönhető, hogy egyáltalán létezik ez a lap, és akit a csordaszellem követői most iparkodnak megkövezni.

Gyerekek! Eszetekbe jutott már, hogy akár egyik napról a másikra le is húzható a redőny? Ha ez a célotok, nincs jogotok nekünk hülyeségeket írogatni! Ti nem a lap jövőjéért aggódtok, hanem siratjátok azokat, akik bár gyönyörű keretet varázsoltak köré, éppen hogy majdnem kicsinálták azt! Habozhat most a szátok, a tények önmagukért beszélnek!

Soha nem látott mennyiségű remittendában kell "gyönyörköd-nünk", amihez pedig az új fiúknak még az égvilágon semmi köze, azt a régiak gyártották egytől egyig. Az interneten olvashattunk az "embertelen körülményekről" is... Nos, valóban több hétig kellett takarítanunk mások felhalmozódott szemetét, mire kezdtük jól érezni magunkat - mert eszünkbe nem jutott volna arra vágni, hogy esetleg a laptulajdonos fogja

barátságossá varázsolni a környezetünket!

De nagyon elkarnyarodtam a leveledtől, amelyből pedig kiéreztem a lap jövőjéért aggódó, jobbító szándékodat... Szóval a 14. oldal: ha előveszed az ezelőtti számokat láthatod, hogy a hó-nap

játékai ott is kaptak egy egész oldalnyi képet, ami nekünk is tetszik, ezen tehát nem tervezük a változtatást. 86-87. oldal: megbeszéltük a Balázssal, próbáljuk a jövőben kerülni a hasonló malőröket. Az interjú "ötletünk" finoman szólva nem jött be, ezért a közeljövőben még csak hasonlót sem tervezünk. Köszönöm, hogy írtál nekünk!

Helló SzJVC! (szia)

Engem nagyon megrázott az, hogy CoVboy csak úgy lelépett. Vele rengeteget leveleztem. Az index fórumon lehet, hogy egy kicsit hülyén viselkedtem, de aztán belegondoltam, hogy milyen nehéz lehet neked CoVboy után főszerkesztőnek lenni. (előbb-utóbb mindenkinek megszólal a lelkiismerete) Veled (a munkáddal) meg vagyok elégedve, és ezt veheted dicséretnek is (meg annak is, aminek akarod). (ohhh - dicséretnek veszem) Megpróbálok segíteni a munkában azzal, hogy elmondom a véleményemet. (hallgatlak) Véleményem szerint minden CoVboy által írt dolgot el kellene törölni az újság hasábjairól (itt az előfizetésre buzdító-, az ennyit mára-, valamint az on vagyunk line - szövegekre gondolkodok (az ennyit mára szöveget kicsinyítsétek (rajtunk kívül egyedül Te vetted észre, hogy a lényegtelen rész elnyomja a lényegest. Már a leveled előtt elhatároztuk a változtatást, de örülünk a visszaigazolásnak!) már le legalább 36-os betűméretre!!!). Így - én úgy gondolom - egy új hangulatot könnyebben tudnátok kialakítani, és senki sem gondolna arra, hogy "ez az SzJVC a CoVboy-t majmolja". (a végén lyukat beszéltek a hasamba, de akkor sem fogom!) Szerintem csak magadat kellene adnod. (Én, én vagyok!) így biztos jó lenne a lap hanvétele is. Az új cikkekkel sajnos abszolút nem vagyok megelégedve. A helyesírási hibák elég égoéek. (AZOK!) az elúzott százalékok szintűg. A Csal a Zsuzsa Cheatre történő átkeresztelése jó ötlet volt. (más pedig visszasírja) CseVegő, Kret.net, Norm.net NA-GYON hiányoznak, (ahogy tapasztalhatod, csak szüneteltettük) Fülbevaló pedig nagyszerű ötlet volt (ez lehetne állandó rovat is). (még legalább egy része lesz, de ennek sem örült mindenki) Bognár György nevét a tartalomban nem kellett volna elírni, (valóban!) és ez vonatkozik a Grand Prix-re is. Az elkészült anyagot nem olvassa el senki? (elolvastuk, kijavítottuk, és az újságban elhűve tapasztaltunk olyan hibákat, amik a winyón csak szüneteltettük) Mint jelenséget elküldtük az X-aktákba!) Az ezüst meg az arany téhen helyett kitalálnátok valamit... Remélem segítettem valamennyit. (sokat) Sok sikert, jó munkát kíván: Tenshinhan \*\*\* előfizető \*\*\*

Az indexen elnézést kértél kistársaidtól, amiért előfizetőként még egy





darabig az 576 olvasója maradsz. Biztosan csak "jópofiztál" (hogy pl. áttérsz PSX-re), mindenestre örülsz, hogy lehiggadva sokkal realisabban ítéled meg a helyzetet. Szükségünk van a biztatásra, de a józan kritikára is. Örülsz, hogy írtál nekünk, jelentkezz máskor is!

...

Hello János

Először is üdvözlök új helyeden.

Gratulálok hozzá. Szavaznék a legjobb íróra ebben a számban: Szerintem Urielnek a Deus Ex című cikke a legjobb az újságban. Mindent megtudtam játékról, és valószínűleg meg is veszem hála Urielnek. Nagyon jó a cikk. Átfogó, tökéletes!!! (kösz, a nevében is!) (Elnézést a többiekétől!) De van egy cikk ami a béka segge alá való. Nem ebbe az újságba illő, nem éri el azt a szintet (egyszóval szar). Ha elolvastad a cikket nem istudom hogy engedted berakni. (mea culpa) T\_Boy-nak egy írása jelent meg, az is pocsék. Az F1 World Grand Prix-ről beszéltek. F1 szimulátor amúgy is ritkán jelenik meg, és pont az Ő kezébe adni?! Össze sem lehet hasonlítani Vári Zoli F1 2000-ről írt cikkét T\_Boyyal. Miért nem tesztelted saját magad (mint szimulátoros), vagy adtad volna oda Zolinak. (mindketten mással voltunk elfoglalva) Egy ilyen játék sokkal többet érdemelt volna! Kár volt így elszúrni. A játékról semmit nem tudtam meg a jó intrón és a menüjén kívűl. Nem mint szimulátor tesztelte, hanem nem is tudom minek. Semmi összehasonlítás más ilyen jellegű programokkal, hiányzik a gép agresszivitása, hogy vannak e olajfoltok, a zászlók verseny közben helyesek-e lengetik-e, motorhiba lehetséges-e? Ez mind és még mások hiányoznak a cikkből! Például az is hogy mint nekem is van itthon kormányom az hogy viselkedik? (pedig T\_Boynak is van) Nem a gázpedálra gondolok!!! Hanem az erőviszacsatolásra! A rázóközt az ütközést megfelelően adja e vissza a program. Erre a cikkekre nem Ő kellett volna szerintem, mert nagyon hiányosan írta le (mellébeszélt). Ezzel nem azt mondom, hogy nem tud jó cikket írni, csak ebben a műfajban nem. Beleírni hogy nem szereti az F1-et?! (ez számomra is fura volt) Elég érdekes. Én megrögzött szimulátoros vagyok, legyen szó bármiről. Ezért vagyok erre a cikkekre ennyire kritikus. Ez az Én véleményem. Ezt leszámítva nagyon jó vagytok! És ebben a hónapban URIEL volt a LEGJOBB. További sok sikert, mindent bele! (ült a kritikád - tanultunk belőle, és a biztatás is jól jött!)

Heno

...

Hali SZJVC! (Hali!)

Először is azt kérdezném van-e valami egyéb kedvelt megszólításod, mert az SZJVC nekem nem áll a számról!

(mivel nem vagyok pehelysúlyú, nem is hiszem, hogy örülnél neki, ha ráállnék) Ha jól emlékszem a "Széchenyi János Vagyok Ceglédre" az apropó! (valóban ebből ered az 576-os nevem) Gondolom nem én vagyok az első aki ír neked, és gondolom minden levél a főszerkesztő váltástól hangos! Ezért írok én is, igyekszem rövid és velős lenni!

1: Nekem nem tiltotta meg CovBoy, hogy leírjam a nevét, de ha akarod, kicsillagozod. Szóval hiányozni fog a srác! Akkor sem voltam boldog, mikor Zolee távozott, de túléltek, és igaz a régi motorosokban sokáig űrt hagytak az Ő poénjai, de lassan-lassan megszoktuk Cov stílusát, és mehetünk tovább. Most pedig Ő is elment! (sőt, 100 év múlva már egészen biztosan én sem leszek) A távozás okát ne firtassuk, biztos a sok késés is közrejátszott, de akkor is váratlan volt!

(lassabba, simább átmenetre volt tervezve eredetileg, aztán hirtelen felgyorsultak az események)

Csak a saját nevemben tudok beszélni, de ha a késést vesszük alapul, biztos mindenkit zavart, és idegesített, de nem hiszem, hogy bárki is gondolt volna arra, hogy "szüntessük meg a késéseket, vesszen Cov"! (a késésnek egyéb, anyagi jellegű vonzatai is voltak, és ez volt a legnagyobb baj!) Mind1, attól amit én írok semmi nem változik! Csak annyi, hogy ha ezt olvasod Cov, én birtalak, és vigyázz magadra! (ámen)

2: A jelen: Igazából erről a lapról még nem lehet kiforrott véleményt alkotni, mivel ahogy olvastuk, marad sok régi rovat, csak átalakítás alatt vannak. Ennek örülnék is, mert jók voltak, tetszett az újság úgy, amilyen lett. Tényleg egyre igényesebb. Szóval a régi rovatok maradhatnak. 3: Csak egy 5let: a mostani számból kimaradt a Csevegő, gondolom rengeteg levél lesz most, szerintem duplázható lenne egy szám erejéig. 4: Nagyon részletezni nem tudok, igazából várni kell 2-3 hónapot, hogy megtudjuk mire leszel képes, mi lesz a lappal a vezetés alatt. Csak annyit akarok írni, hogy én pozitívan állok a dologhoz, remélem nem lesz gond, minden bizalmam a tiéd! (komolyan jól esik, kösz.) Nem vagyok az új dolgok ellen, de remélem ami jó, és bevált, az sem szűnik meg. Szóval sok sikert, aztán szerintem október körül felkereslek újra egy levéllel, ha nem gond, és leirom majd a véleményem, amikor már látszik az eredmény. (várom!)

5: Egyetlen kérésem lenne csak, ami szerintem legalább annyi embernek jóvá kíván tenni nemetszését, mint ahány egyformán gondolja velem: Nem tudom a Final Fantasy 8 leírását ki csinálja (gondolom Martin), (nem ő írta) de ha nem nagy gond, akkor kérlek ne hagyjátok abba. Tudom sok helyet elvesz, de ha már elkezdte, jó lenne befejezni! (illene befejeznünk, de bármennyire is fáj, technikai okok miatt elmarad a folytatás) Csak ennyi! Szóval remé-

lem a legjobbakat! Sok sikert SZJVC! Cov neked minden jót, és remélem legalább ilyen marad a lap színvonala, mint most. Akkor nagy baj nem lehet! Tisztelettel: Sipka Csaba

...

Hello, Te "Vadi Új Főszerkesztő" (Helló! He-he-he) Az újságárusnál gyorsan lecsaptam a júliusi 576Kbyte-ra. Attól féltem, hogy elcsillagzik előlem. (látod, ha előfizető lennél, megkímélnéd magad a hasonló izgalmaktól) Nagy vidáman szemlélem a borítót, (ezek szerint tetszett?) majd belelapozok az újságba. Ekkor 2db ledöbbenés tört rám egymás után. (csak kettő?)

1): Ebben a számba annyi frankó játék került, (az nem csak a mi érdemünk) hogy öröm volt olvasni (vagy nem volt az, de erről később). (ez meg csak a mi hibánk)

2): Se szó, se beszéd, csak úgy hirtelen leváltjátok a főszerkesztőt. (Bár TJ eltűnése már sejtetett valamit...)

Ezt biztosan igen éles viták előzheték meg, ha CoVboy nem akart írni egy árva szót se..

Akkor kezdjük a 2. téma kibontásával: Szerintem az olvasók nagy része a "DÜHÖS" és a "BELENYUGVÓ" kategóriába fog tartozni. (ezt különben már eljátszották egyszer Zolee távozásakor) (a történelem ismétli magát?) Bár lesznek kivételek is, mint mondjuk én. Biztos vagyok benne, hogy nyomós oka volt a vezetőségnek leváltani az elődöt. Mondjuk téged még nem nagyon ismer senki, úgyhogy a következő két hónapban egy csomó szitkot fogsz kapni. (azt is kaptam, de akinek egy pici sütnivalója volt, az nem engem okolt)

Lehet, hogy néhány olvasó el is fog pártolni téled, de ne törődj velük! (megfogadom a tanácsod!) Majd téged is megszeretnek. Csak egy dolgot kérek tőled: Ne próbáld meg utánozni CoVot, mert úgyse fog menni, és még jobban "megutálnak" majd érte. (ezt többen is tanácsolták, de régen túl vagyok a kamaszkoron, amikor még esetleg azt hittem, hogy önmagam helyett másra kell hasonlítanom) Ezeket a tanácsokat egy olyan veteránolvasótól kapod, aki nagyon szereti az újságot, és nem szeretné, ha leromlana a minősége.

(Jogot szerzettél arra, hogy akár kemény kritikát is mondhass rólkunk!) Ennyit erről a témáról, a következő sorokban olvashatsz a feketelevest, az újsággal kapcsolatban, de nyugodtan kivághatsz, ha akarod.

Felfedeztem néhány szerkesztési hibát: Az ismertetőknél a 3D gyorsító részénél ugye a \* azt jelenti, hogy feltétlenül kell kártya, és ha nincs \*, akkor van szoftveres verzió is. (Nagyon köszönjük, hogy felhívtad rá a figyelmünk! Ebben a számban még nem, de a következő számtól tartani fogjuk ehhez a szabályhoz magunkat.) Na a legutóbbi számban

ezt nem vettétek figyelembe. (valóban nem, de ennek is megvolt az oka, tisztáztuk!) -Minek kell előzetes írni egy olyan játékról, ami biztosan benne lesz a következő számban? (DR2) -Hol marad a FF8 végigjátszásának a folytatása? (a folytatás "technikai okok miatt" elmarad...) -Az MDK2nél miért kellett egy egész oldalas kép? (ezt többen is kérdezték! A februári számban, a Final Fantasy VIII, márciusban a Nox, áprilisban a Messiah, május-júniusban pedig a Dino Crisis, vagyis a "hónap játéka" előtt, mintegy hagyományosan ott vannak a teljes oldalas képek. Mivel eddig ezt soha senki sem nehezményezte, mintegy hagyománytiszteltetből ezen mi sem változtattunk. De ha gondoljátok?)

-Az EBről 10 oldal? Minek...? (már volt erről is szó fentebb, a riport, és az EB történelem talán tényleg kimaradhatott volna.) -Miért kell egy cikkben a billentyűzetkiosztást taglalnunk? (A Bevezetőben már kitértem rá.)

Azt nézze meg mindenki magának!

-A Diablo 2 cikk igen haloványra sikerült. (Ezzel a megjegyzéssel így nem nagyon tudunk mit kezdeni.

Talán ha azt is leírtad volna, hogy mi nem tetszett benne...) -A KINDERTOJÁS cikksorozatot felejtették el, ha lehet. (Ez a fiatalabb korosztályra, és azok szülei is gondolnunk kell, amikor összeállítunk egy lapot)

-Hogy jön az MP3 egy játékujságba? (nagyon sokan örültek neki volt, aki "felöltözték" játék(á)nak" nevezte, ezért is folytatjuk ebben a számban a sorozatot)

Ezek persze már csak fukarkodások a részemről. (nem érezzük annak)

Ezeket nyugodtan kihagyhatod! (kár lett volna!) Még az újságírókról valami: Nekem személy szerint Solan cikke, a SOULBRINGER tetszett a legjobban. Szerintem Solan és Uriel a legígéretesebb. (a nevükben is köszönöm! Tudva, mekkora lelkesedéssel, a szívüket-lelküket beleadva írták cikkeiket, külön örülsz a dicséretednek!)

Na, most ennyit hordtam össze! FELEGAR Válczi Róbert (Minta értékű hozzászólás volt, amit külön köszönök, köszönünk neked.

Az ilyen megnyilvánulások alapján tudjuk eldönteni merre, és hogyan tovább!)

Na, most ennyit hordtam össze! FELEGAR Válczi Róbert (Minta értékű hozzászólás volt, amit külön köszönök, köszönünk neked.

Az ilyen megnyilvánulások alapján tudjuk eldönteni merre, és hogyan tovább!)

Na, most ennyit hordtam össze! FELEGAR Válczi Róbert (Minta értékű hozzászólás volt, amit külön köszönök, köszönünk neked.

Az ilyen megnyilvánulások alapján tudjuk eldönteni merre, és hogyan tovább!)

Na, most ennyit hordtam össze! FELEGAR Válczi Róbert (Minta értékű hozzászólás volt, amit külön köszönök, köszönünk neked.

Az ilyen megnyilvánulások alapján tudjuk eldönteni merre, és hogyan tovább!)

Na, most ennyit hordtam össze! FELEGAR Válczi Róbert (Minta értékű hozzászólás volt, amit külön köszönök, köszönünk neked.

Az ilyen megnyilvánulások alapján tudjuk eldönteni merre, és hogyan tovább!)

Na, most ennyit hordtam össze! FELEGAR Válczi Róbert (Minta értékű hozzászólás volt, amit külön köszönök, köszönünk neked.

Az ilyen megnyilvánulások alapján tudjuk eldönteni merre, és hogyan tovább!)

Na, most ennyit hordtam össze! FELEGAR Válczi Róbert (Minta értékű hozzászólás volt, amit külön köszönök, köszönünk neked.



### Angol eladási lista

1. Diablo II (Havas)
2. The Sims (EA)
3. Vampire (Activision)
4. Shogun: Total War (EA)
5. Earth 2150 (SSI)

### U.S.A. eladási lista

1. Diablo II (Havas)
2. The Sims (EA)
3. Icewind Dale (Interplay)
4. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
5. Deus Ex (Eidos)

### Demo letöltési lista

1. 3D Ultra Pinball (Sierra)
2. The Sims (EA)
3. Gunship! (Hasbro)
4. Resident Evil II (Capcom)
5. Kiss Psycho Circus (3rd Law)

# TOPLISTÁK

## A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 Szavazása alapján

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| 1. Diablo II (Havas)                   | 6. Unreal Tournament (GT Interactive) |
| 2. Planescape: Torment (Interplay)     | 7. Baldur's Gate (Interplay)          |
| 3. Heroes of Might & Magic III (3DO)   | 8. The Sims (EA)                      |
| 4. Age of Empires II (Microsoft)       | 9. Icewind Dale (Interplay)           |
| 5. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA) | 10. Might & Magic VIII (3DO)          |

MINDANNYIUNK RAJNÁLATÁRA ITT MOST ELFOGYOTT  
AZ AUGUSZTUSI 576...

NE SZOMORKODJATOK, SZEPTEMBER 20-ÁN ÚJRA  
JÖVÜNK!

## Biztos lesz:

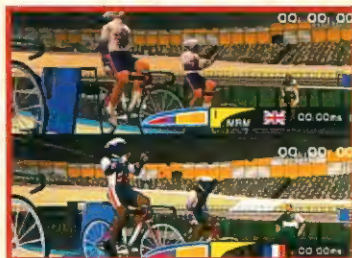


### **Heavy Metal: FAKK²**

Ebben a Quake 3 motorjára épülő, 3D-s akció/kalandjátékban, meg kell akadályoznunk Gítet, hogy mutáns követőivel (rondánál rondább szörnyek!) hatalma alá gyűrje a Földet. Julie, a játék főszereplője kivívta a szakmabeliek elismerését, akik az év legszexisebb játékaként emlegetik a Fakk 2-t.

### **Sydney 2000**

Valamennyi olimpiai számot kipróbálhatjuk számítógépünkön, így pl.: a 100 méteres síkfutást, a 110m-es gátfutást, az olimpiai sprint kerékpárszámot, a skeet lövészetet, a súlyemelést, a 10m magasból lezúgó műugrást, a kalapácsvetést, kajakozást, valamint a távolugrást is.



### **Star Trek Voyager**

(Hogy Urielnek is igaza legyen) A játék különlegessége, a filmből már jól ismert képi, és hangeffektek egyvelege, valamint a nagyszerű kísérő zene. Az utóbbi idők egyik legigényesebb grafikájával megál-dott program, többjátékos üzemi-módban játszva nyújtja a legnagyobb élvezetet.

### **Nascar Heat**

Abszolút realitás jellemzi ezt az "autó-szimulátort". A Hasbro, az autós programok terén szerzett tapasztalatával, és a motorsportok iránti szenvedélyének felhasználásával készítette programját, és azoknak ajánlja, akik a legapróbb részletekre is figyelve akarják élvezni a versenyzés, és a száguldás izgalmait.







***Kedvenc hőseid  
most kézzelfogható  
közelségbe kerültek,  
az 576 Shopokban***

***Akciófigurák, filmsztárok,  
egykori és mai kedvencek  
csúcsminőségben***

**CARTOON  
NETWORK**

**DANGER  
GIRL**

**McFARLANE  
TOYS**

**THE  
SMURFS**

**POPEYE**

**Coca-Cola**

**SPAWN**

**DUKE NUKEM**

**The Beatles  
Yellow Submarine**

**THE  
SIMPSONS**

**CRASH  
BANDICOOT**

**MATRIX II**

**W**

**THE  
X FILES**

**CHICKEN RUN**

**STAR  
WAR  
EPISODE I**

**FINAL FANTASY VII  
ACTION FIGURES**

**TOMB  
RAIDER**

**BONE**



***Részletes listánkat megtalálod a***

***WWW.576.hu***

***weblapon, vagy üzleteinkben.***

1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576

West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76

Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



***Törzsvásárlói kártyával 10% kedvezmény!***



# 576<sup>KByte</sup>

## HELY AHOOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



## MOST MÁR **NÉGY** HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
**Tel.: 35-90-576**

West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
**Tel.: 23-87-576**

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
**Tel.: 345-80-76**

Pólus Center  
Center Court 237  
**Tel.: 419-41-17**

SEGA™



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

# WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000